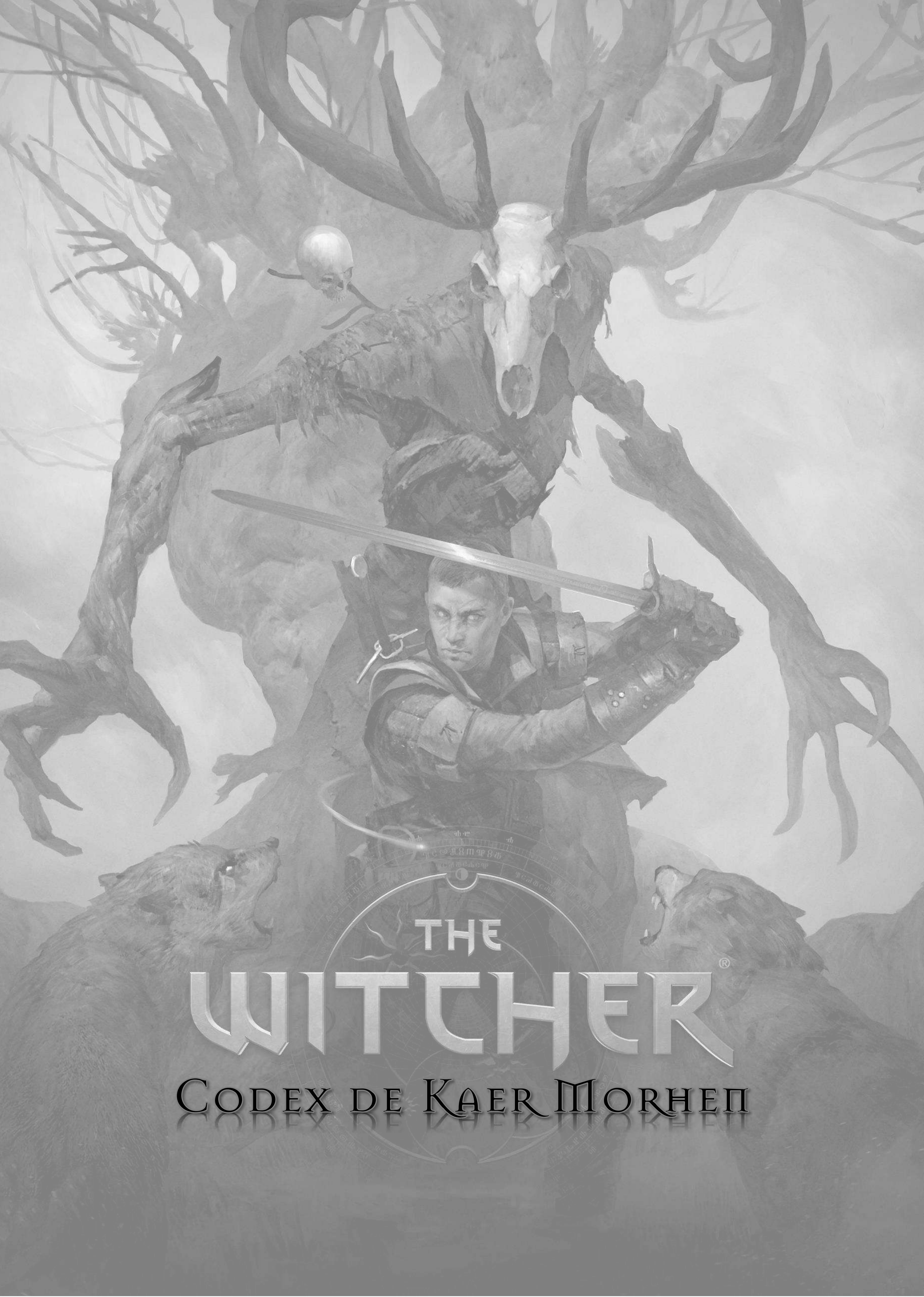


THE WITCHER®

Codex de Kaer Morhen



Bestiaire

- Bêtes 11

- Chien sauvage 14
- Loup 16
- Loup - Warg 18
- Ours 20
- Ours gris 22
- Panthère 24
- Panthère - Grand Chat 26
- Pseudorat 28
- Sanglier 30
- Sanglier de guerre 32

- Créatures Maudites 35

- Amarok 38
- Couvin 40
- Ekinoppyre brune 42
- Ekinoppyre verte 44
- Ekinoppyre violette 46
- Preta 48
- Stryge 50

- Thérianthrope - Loup-garou 52
- Thérianthrope - Ours-garou 54
- Thérianthrope - Rat-Garou 56
- Thérianthrope - Ulfhedinn 58
- Vendigo 60

- Draconides 63

- Basilic 66
- Bukuvak 68
- Chelonodrake 70
- Cockatrix 72
- Foënard 74
- Gluasse 76
- Hydre 78
- Naga 80
- Ornitodracon 82
- Phénix 84
- Salamandre 86
- Slyzard 88
- Vigilosaure 90
- Vrai dragon 92
- Wyvern 94
- Wyvern royale 96

- Élémentaires 99

- Armure ensorcelée 102
- Élémentaire de feu 104
- Élémentaire de glace 106
- Élémentaire de terre 108
- Gargouille 110
- Golem 112
- Tréant 114

- Hybrides 11

- Amphisbène 120
- Berberoka 122
- Chimère 124
- Griffon 126
- Griffon - Archigriffon 128
- Griffon Royal 130
- Harpie 132
- Harpie Celenos 134
- Lamia 136
- Manticore 138
- Sirène 140
- Succube 142
- Uktena 144

- Insectoïdes 14

- Aeshna / Grande demoiselle 150
- Arachas 152
- Arachas blindée 154
- Arachas venimeuse 156
- Arachnomorphe 158
- Arachnomorphe colossale 160
- Barbegazi 162
- Endriague - Bourdon 164
- Endriague - Guerrière 166
- Endriague - Ouvrière 168
- Endriague - Reine 170
- Épouvanteur 172
- Gigascorpion 174
- Guvorag 176
- Ilyocoris 178
- Kikimorrhe - Guerrière 180
- Kikimorrhe - Ouvrière 182
- Kikimorrhe - Reine 184
- Kochtcheï 186
- Scolopendromorphe 188
- Zeugle 190

- Nécrophages 19

- Algoule 196
- Bloedzuiger 198
- Brumelin 200
- Bullvore 202
- Chironex 204
- Cimétaure 206
- Dévoreuse 208
- Goule 210
- Graveir 212
- Guenaude aquatique 214
- Guenaude sépulcrale 216
- Noyeur 218
- Putréfacteur 220
- Wicht 222

- Ogroïdes 22

- Cyclope 228
- Frappeur 230
- Géant 232
- Nekker 234
- Nekker - Chef 236
- Ogre 238

- Troll 240
- Troll de pierre 242
- Vodyanoi 244
- Vodyanoi - Prêtre 246

- **Spectres** **24**

- Afflictio 252
- Amalgame de chair 254
- Banshee 256
- Barghest 258
- Bes 260
- Bes supérieur 262
- Blême 264
- Casglydd 266
- Casglydd supérieur 268
- Draugir 270
- Draugr 272
- Fantôme 274
- Mari Lwyd 276
- Mari Lwyd supérieure 278
- Pénitent 280
- Pesta 282
- Squelette 284
- Spectre de midi 286

- Spectre de minuit 288

- Vampire 291

- Alpyre 294
- Brouxe 296
- Ekimme 298
- Garkain 300
- Katakan 302
- Mula 304
- Noctule 306
- Nosferatu 308
- Plumeur 310
- Vampire supérieur 312

- Vestiges 315

- Aguara 318
- Célicole 320
- Doppler 322
- Dryade 324
- Fiellon 326
- Kraken 328
- Leshen 330
- Licorne 332

- Néréide 334
- Roussalka 336
- Shaelmaar 338
- Sylvain 340
- Tschart 342



Bêtes



Bêtes

- Chien sauvage 14
- Loup 16
- Loup - Warg 18
- Ours 20
- Ours gris 22
- Panthère 24
- Panthère - Grand Chat 26
- Pseudorat 28
- Sanglier 30
- Sanglier de guerre 32



Chien sauvage

Menace	Faible / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	0,60 m		Poids	35 kg
Sens	Traque olfactive		Récompense	5 ₡
Environnement	Campagnes		Organisation	Meute de 3 à 15 individus

Int	1	Vit	5	Etou	4	Enc	30
Ref	3	Emp	4	Course	15	Réc	4
Dex	5	Tech	1	Saut	3	PS	20
Cor	3	Vol	5	End	20	Vig	0

Compétences

Athlétisme	8	Courage	13
Furtivité	8	Résilience	13
Survie	15	Vigilance	16

Défenses

Armure	0
Régénération	/
Esquive	9
Repositionnement	8
Blocage	10

Résistances

/

Immunités

/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	10	P	2D6	10	/	/	1



Chien sauvage

Capacités
/

Butin	
Os de bête (1D6)	Suif de chien(1D6/2)
Viande crue (1D6/2)	

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes



Loup

Menace	Faible / Simple	Intelligence	Sauvage
Taille	0,80 m	Poids	70 kg
Sens	Nyctalopie, Traque olfactive	Récompense	10 ¢
Environnement	Forêts et plaines	Organisation	Meute de 3 à 6 individus, souvent accompagnée d'un warg

Int	1	Vit	7	Etou	4	Enc	50
Ref	4	Emp	1	Course	21	Réc	4
Dex	6	Tech	1	Saut	4	PS	20
Cor	5	Vol	4	End	20	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	10
Courage	10	Furtivité	12
Résilience	10	Rés. magie	6
Survie	16	Vigilance	13

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	10
Repositionnement	12
Blocage	10

Résistances	Immunités
/	/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	10	P	2D6	10	/	/	1



Loup

Capacités
/

Butin	
Foie de loup (1)	Os de bête (1D6)
Peau de loup (1)	Suif de chien (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes



Loup - Warg

Menace	Faible / Complexe		Intelligence	Sauvage
Taille	1 m		Poids	100 kg
Sens	Nyctalopie, Traque olfactive		Récompense	10 ₵
Environnement	Forêts et plaines		Organisation	Solitaire, en général à la tête d'une meute de loups

Int	2	Vit	8	Etou	6	Enc	60
Ref	5	Emp	1	Course	24	Réc	6
Dex	7	Tech	1	Saut	4	PS	30
Cor	6	Vol	6	End	30	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	13	Bagarre	11
Courage	12	Furtivité	13
Résilience	11	Rés. magie	8
Survie	16	Vigilance	13

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	11
Repositionnement	13
Blocage	11

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	11	P	2D6	10	/	/	1



Loup - Warg

Capacités
Chef de meute
Bien souvent, un warg se trouve à la tête d'une meute de loups. Tant que le warg est en vie, tous les loups de la meute gagne +4 en *Courage*.
Le warg est aussi capable de donner des ordres simples au reste de la meute comme "va ici", "attaque par derrière" ou "attends".

Butin	
Foie de loup (1)	Os de bête (1D6)
Peau de loup (1)	Suif de chien (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes



Ours

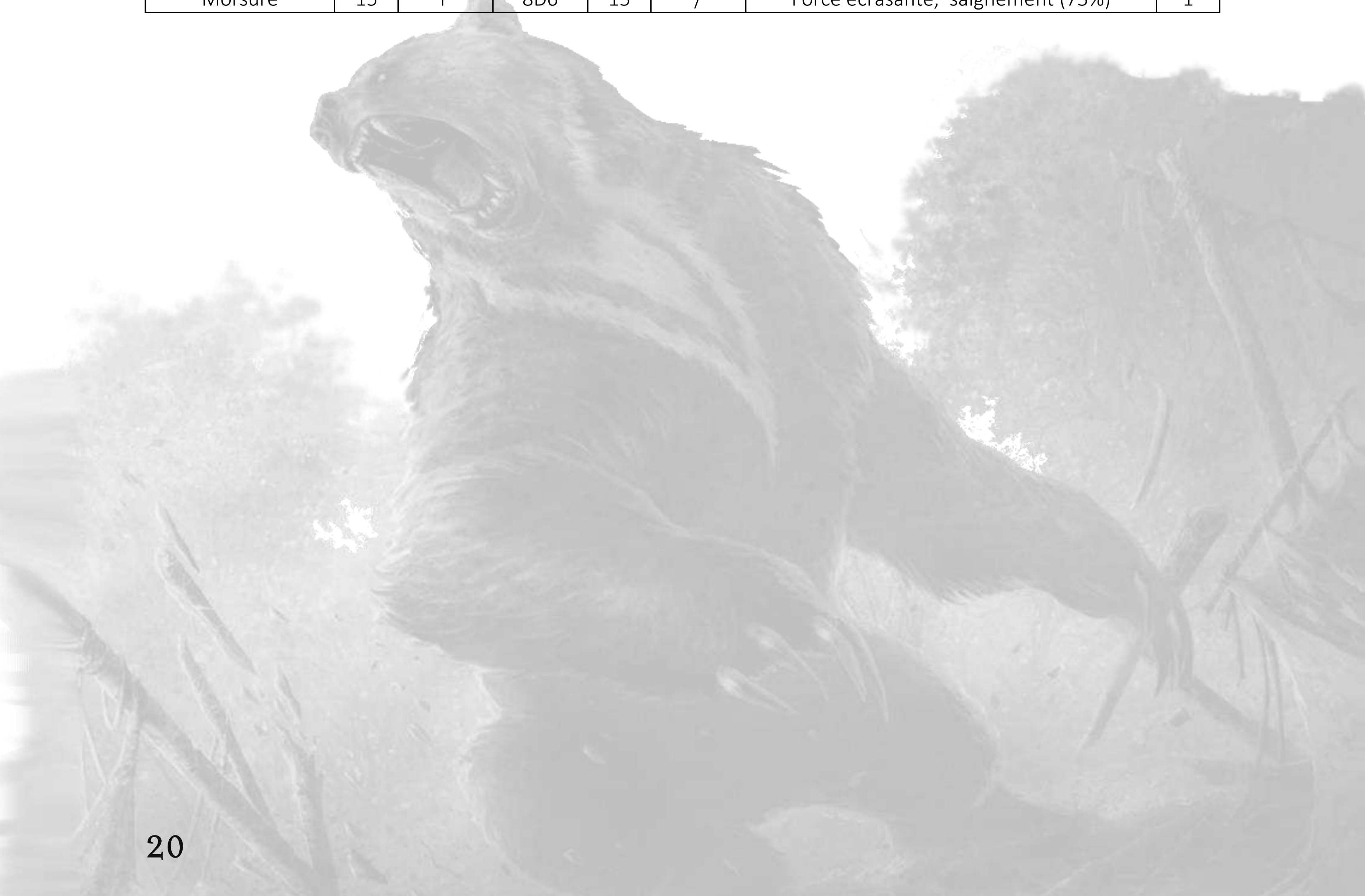
Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	1,75 m		Poids	600 kg
Sens	Nyctalopie, traque olfactive		Récompense	450 ₵
Environnement	Forêts		Organisation	Solitaire ou par deux

Int	1		Vit	7		Etou	8		Enc	120
Ref	7		Emp	1		Course	21		Réc	8
Dex	6		Tech	1		Saut	4		PS	80
Cor	12		Vol	5		End	40		Vig	0

Compétences						Défenses	
Athlétisme	10		Bagarre	13		Armure	10
Courage	14		Furtivité	8		Régénération	/
Intimidation	14		Physique	20		Esquive	13
Résilience	16		Rés. magie	13		Repositionnement	10
Survie	12		Vigilance	10		Blocage	15

Résistances		Immunités
Contondant		/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	4D6+5	15	/	Force écrasante	2
Morsure	15	P	8D6	15	/	Force écrasante, saignement (75%)	1



Ours

Capacités

Frappe Brutale

L’ours peut utiliser son tour complet pour se lever sur ses pattes arrière et frapper une cible au corps à corps avec ses deux pattes lors d’une attaque de base 12. Si l’attaque touche, la cible subit 6D6 dégâts au torse et est clouée **au sol** par l’ours. Elle peut tenter de bloquer l’attaque pour amoindrir les dégâts, mais elle sera quand même clouée **au sol,** à moins de réaliser un jet de *Physique* qui surpasse le jet de *Physique* de l’ours. Si elle y arrive, elle parvient à repousser l’ours et ne subit aucun des effets de cette capacité.

Butin	
Graisse d’ours (1D6)	Os de bête (2D6)
Peau d’ours (1)	Viande crue (3D6)

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20



Ours gris

Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	1,75 m		Poids	600 kg
Sens	Nyctalopie, Traque olfactive		Récompense	450 ₵
Environnement	Forêts		Organisation	Solitaire ou par deux

Int	1	Vit	7	Etou	8	Enc	120
Ref	7	Emp	1	Course	21	Réc	8
Dex	6	Tech	1	Saut	4	PS	80
Cor	12	Vol	5	End	40	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	13
Courage	14	Furtivité	8
Intimidation	14	Physique	20
Résilience	16	Rés. magie	13
Survie	12	Vigilance	10

Défenses	
Armure	14
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	10
Blocage	15

Résistances
Contondant, perforant, tranchant

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	17	T	4D6+5	15	/	Force écrasante	2
Morsure	17	P	8D6	15	/	Force écrasante, saignement (75%)	1



Ours gris

Capacités
Frappe Brutale L'ours gris peut utiliser son tour complet pour se lever sur ses pattes arrière et frapper une cible au corps à corps avec ses deux pattes lors d'une attaque de base 14. Si l'attaque touche, la cible subit 6D6 dégâts au torse et est clouée **au sol** par l'ours gris. Elle peut tenter de bloquer l'attaque pour amoindrir les dégâts, mais elle sera quand même clouée **au sol,** à moins de réaliser un jet de *Physique* qui surpasse le jet de *Physique* de l'ours. Si elle y arrive, elle parvient à repousser l'ours gris et ne subit aucun des effets de cette capacité.

Butin	
Graisse d'ours (1D6)	Os de bête (2D6)
Peau d'ours (1)	Viande crue (3D6)

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20



Panthère

Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	0,75 m		Poids	80 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	20 ₵
Environnement	Forêts		Organisation	Solitaire ou par deux

Int	1	Vit	8	Etou	5	Enc	50
Ref	7	Emp	1	Course	24	Réc	5
Dex	7	Tech	1	Saut	4	PS	25
Cor	5	Vol	6	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	12
Courage	14	Furtivité	17
Intimidation	12	Physique	13
Résilience	12	Rés. magie	10
Survie	14	Vigilance	15

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	16
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	2D6+2	10	/	Saignement (30%)	2
Morsure	15	P	4D6+4	10	/	/	1



Panthère

Capacités

Bond

La panthère peut utiliser son action de mouvement pour sauter de 4 mètres à partir d'une position surélevée. Elle peut effectuer un saut en hauteur ou en longueur.

Grimpeur agile

Si la panthère réussit un jet d'*Athlétisme* pour escalader, elle se déplace de 8 mètres par tour au lieu de 4 mètres.

Butin	
Os de bête (1D6)	Peau de panthère (1)
Viande crue (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes



Panthère - Grand Chat

Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	0,90 m		Poids	220 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	20 ₵
Environnement	Forêts		Organisation	Solitaire ou par deux

Int	1	Vit	8	Etou	5	Enc	50
Ref	7	Emp	1	Course	24	Réc	5
Dex	7	Tech	1	Saut	4	PS	25
Cor	5	Vol	6	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	12
Courage	14	Furtivité	17
Intimidation	12	Physique	13
Résilience	12	Rés. magie	10
Survie	14	Vigilance	15

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	16
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	17	T	3D6+2	10	/	Saignement (30%), équilibrée	2
Morsure	17	P	5D6+4	10	/	Saignement (50%)	1



Panthère - Grand Chat

Capacités	
Bond Le grand chat peut utiliser son action de mouvement pour sauter de 4 mètres à partir d'une position surélevée. Il peut effectuer un saut en hauteur ou en longueur.	**Grimpeur agile** Si le grand chat réussit un jet d'*Athlétisme* pour escalader, il se déplace de 8 mètres par tour au lieu de 4 mètres.

Butin	
Os de bête (1D6)	Peau de grand chat (1)
Viande crue (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes



Pseudorat

Menace	Faible / Difficile	Intelligence	Sauvage
Taille	1 m	Poids	50 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	30 ₵
Environnement	Egouts et cités	Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	1	Vit	6	Etou	5	Enc	60
Ref	6	Emp	1	Course	18	Réc	5
Dex	7	Tech	1	Saut	3	PS	25
Cor	6	Vol	5	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	12
Courage	12	Furtivité	11
Résilience	12	Rés. magie	9
Survie	12	Vigilance	13

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	14
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	12	P	3D6	10	/	Saignement (25%), maladie (25%)	2



Pseudorat

Capacités
Catriona
Les pseudorats sont parfois porteur de la catriona. S'ils vous mordent, vous avez 25% de chance de contracter la maladie. Si vous rester pendant plus d'une heure dans un environnement où se trouve des pseudorats morts ou des gens infectés, vous avez 10% de chance d'être infecté.

Butin	
Oreille de rat (1D2)	Os de bête (1D6)
Viande crue (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes



Sanglier

Menace	Faible / Difficile
Taille	1 m
Sens	Traque olfactive
Environnement	Forêts et plaines

Intelligence	Sauvage
Poids	90 kg
Récompense	10 ₵
Organisation	Compagnie de 2 à 6 individus

Int	1
Ref	5
Dex	4
Cor	8

Vit	5
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	7
Course	15
Saut	3
End	35

Enc	80
Réc	7
PS	35
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	6
Courage	16	Furtivité	10
Intimidation	10	Physique	12
Résilience	13	Rés. magie	8
Survie	9	Vigilance	7

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	10
Repositionnement	8
Blocage	11

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Défenses	11	P	3D6	15	/	Saignement (30%)	1



Sanglier

Capacités
Charge furieuse
Si la cible se trouve à plus de 6 mètres du sanglier, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet). Il court sur une distance maximale de 15 mètres et délivre un coup de défense dont la base d'attaque est 9, mais qui inflige 5D6 dégâts au lieu de 3D6. Apres avoir blessé sa cible, le sanglier termine son mouvement dans la direction de son choix, il peut même reculer ou avancer en traversant l'espace occupé par la cible. Si le sanglier rate son attaque, il continue sa course en modifiant éventuellement sa trajectoire. En revanche, le sanglier ne peut pas attaquer une autre cible, même si elle se trouve sur son trajet.

Butin	
Défense de sanglier (1D2)	Peau de sanglier (1)
	Viande crue (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes



Sanglier de guerre

Menace	Faible / Difficile
Taille	1 m
Sens	Traque olfactive
Environnement	Forêts et plaines

Intelligence	Sauvage
Poids	90 kg
Récompense	10 ¢
Organisation	Compagnie de 2 à 6 individus

Int	1
Ref	5
Dex	4
Cor	8

Vit	5
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	7
Course	15
Saut	3
End	35

Enc	80
Réc	7
PS	35
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	6
Courage	16	Furtivité	10
Intimidation	10	Physique	12
Résilience	13	Rés. magie	8
Survie	9	Vigilance	7

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	10
Repositionnement	8
Blocage	11

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Défenses	15	P	4D6	15	/	Saignement (30%)	1



Sanglier de guerre

Capacités
Charge furieuse
Si la cible se trouve à plus de 6 mètres du sanglier de guerre, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet). Il court sur une distance maximale de 15 mètres et délivre un coup de défense dont la base d'attaque est 15, mais qui inflige 6D6 dégâts au lieu de 4D6. Apres avoir blessé sa cible, le sanglier de guerre termine son mouvement dans la direction de son choix, il peut même reculer ou avancer en traversant l'espace occupé par la cible. Si le sanglier de guerre rate son attaque, il continue sa course en modifiant éventuellement sa trajectoire. En revanche, le sanglier de guerre ne peut pas attaquer une autre cible, même si elle se trouve sur son trajet.

Butin	
Défense de sanglier (1D2)	Peau de sanglier (1)
	Viande crue (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les bêtes





Créatures Maudites



Créatures Maudites

- Amarok	....	38
- Couvin	....	40
- Ekinoppyre Brune	....	42
- Ekinoppyre Verte	....	44
- Ekinoppyre Violette	....	46
- Preta	....	48
- Stryge	....	50
- Thérianthrope - Loup-garou	....	52
- Thérianthrope - Ours-garou	....	54
- Thérianthrope - Rat-garou	....	56
- Thérianthrope - Ulfhedinn	....	58
- Vendigo	....	60



Amarok

Menace	Moyen / Complexe		Intelligence	Sauvage
Taille	1 m		Poids	70 kg
Sens	Nyctalopie, traque olfactive		Récompense	650 ₵
Environnement	Forêts, collines et là où leur proie les mènent		Organisation	Solitaire

Int	1		Vit	11		Etou	7		Enc	50
Ref	6		Emp	1		Course	33		Réc	7
Dex	8		Tech	1		Saut	6		PS	50
Cor	5		Vol	12		End	35		Vig	0

Compétences				
Athlétisme	13		Bagarre	12
Courage	22		Furtivité	15
Incantation	19		Intimidation	22
Résilience	15		Rés. magie	19
Vigilance	12			

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	8
Repositionnement	13
Blocage	13

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	18	P	4D6+1	15	/	Gel (50%)	1



Amarok

Capacités

Décalage

Un amarok peut réaliser un jet d'*Incantation* lors d'une action défensive pour devenir **incorporel** et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus utiliser cette capacité.

Chasseur Eternel

L'amarok se consacre à une seule proie. Il gagne +6 en *Survie* et *Vigilance* contre elle ; une fois choisie, il ne peut en changer avant qu'elle ne soit tuée.

Du coin de l'œil

Naturellement invisible, l'amarok bénéficie d'un bonus de +10 en *Furtivité* et de +5 en attaque. La proie de l'amarok peut le percevoir dans sa vision périphérique, avec un malus de -3 en *Vigilance* ; s'il réussit, l'amarok ne bénéficie plus que d'un bonus de +3 en attaque. Le signe de *Yrden* peut le rendre visible.

Phobavore

L'amarok se nourrit des peurs de sa proie. Une fois par nuit, il peut faire un test d'*Incantation* contre *Résilience* pour réduire le CORPS de sa proie d'1 point. S'il atteint 0, elle meurt. Tous les points sont restaurés lorsque l'amarok est tué.

Butin

Essence de lumière (1D6/2)	Peau de loup noir (1)
	Poussière imprégnée (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+1 au seuil de vigueur	15

Vulnérabilité

Huile contre les créatures maudites, potion de chat, bombes Poussière de lune, Yrden

Bannissement

Si l'amarok est pris au piège par *Yrden* pendant 3 tours ou subit un sort de dissipation 3 fois, il est instantanément téléporté là où il se trouvait au coucher du soleil et y reste **étourdit** jusqu'à minuit.

Potion de chat

Un amarok est visible à quiconque ayant absorbé une *potion de chat* ou s'il est sous l'influence d'un sort d'*éclat magique*.



Couvin

Menace	Moyen / Complexe
Taille	0,3 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Lieux d'habitations

Intelligence	Sauvage
Poids	3,5 kg
Récompense	600 ₵
Organisation	Solitaire ou par paire

Int	1
Ref	8
Dex	9
Cor	5

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	8

Etou	6
Course	21
Saut	4
End	30

Enc	50
Réc	6
PS	60
Vig	0

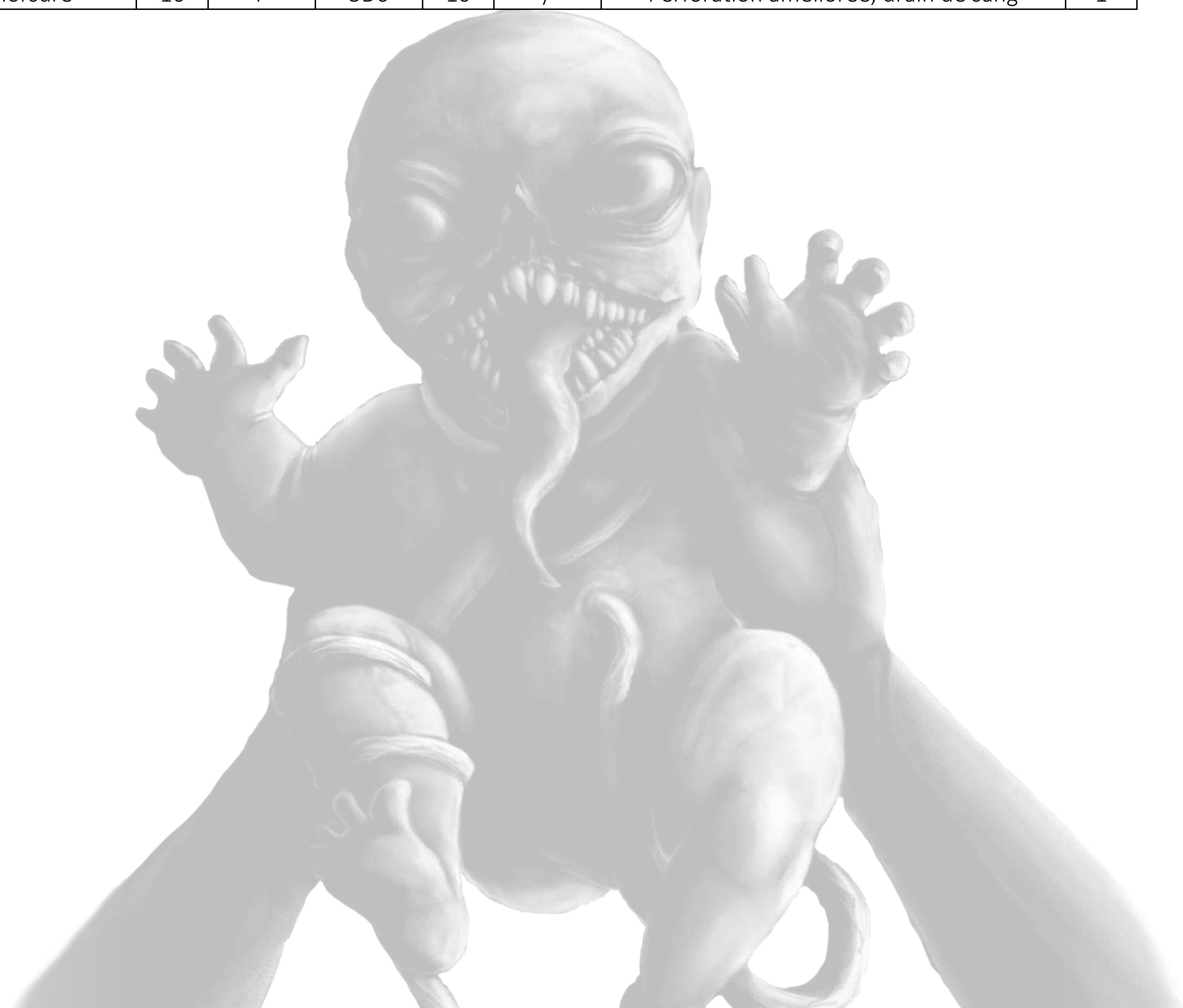
Compétences			
Athlétisme	17	Bagarre	15
Courage	16	Furtivité	16
Intimidation	14	Physique	15
Résilience	14	Rés. magie	15
Survie	10	Vigilance	14

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	17
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	5D6+4	15	/	/	2
Morsure	16	P	3D6	10	/	Perforation améliorée, drain de sang	1



Couvin

Capacités	

Drain de force vitale

Tant qu'il se trouve à 2 mètres d'une cible endormie, le couvin peut drainer son énergie vitale. Chaque nuit où le couvin utilise cette capacité, l'endurance de la cible ne se régénère pas et son score maximum diminue de 5. Ces dégâts d'endurance sont cumulatifs, mais ne peuvent pas amener le total d'endurance de la cible en dessous de 5. Pour annuler cet effet, il suffit de dormir une nuit complète hors de la zone d'influence du couvin.

Sommeillard

Un parent du couvin peut accomplir le rituel de baptême elfique d'*Aymm Rhoin* pour le transformer en sommeillard. Il doit creuser une tombe pour le couvin et prononcer une formule spécifique. Le sommeillard quitte le corps enseveli un jour et une nuit plus tard et devient un esprit gardien amical qui est attaché à la maison familiale.

Une fois transformé en sommeillard, le couvin devient **incorporel** et peut se déplacer de 8 mètres à l'horizontale ou à la verticale lors de son action de mouvement. Tant qu'il flotte dans les airs, le sommeillard doit se repositionner pour se défendre contre les attaques. En outre, il ne peut plus adopter de *Forme de combat* ou utiliser les capacités *Drain de force vitale* et *Drain de sang*.

Forme de combat

Apres avoir bu le sang d'une cible ou lorsqu'il se sent menacé, le couvin consacre un tour complet à se métamorphoser. Quand il est sous sa forme de combat, le couvin gagne +2 en RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE et +3 en CORPS. Il peut également attaquer avec ses griffes et utiliser une action pour couvrir son corps de piquants. Tant que les épines sont sorties, les adversaires qui réussissent à agripper le couvin subissent 2D6 dégâts au torse. En outre, les armes qui frappent le couvin subissent 1 point de dégâts d'ablation. Si le couvin est **étourdi**, les piquants se rétractent.

Une fois qu'il est transformé, on peut obliger le couvin à retrouver sa forme d'origine. Il faut utiliser le signe d'*Axii* ou le sort *Manipulation de l'esprit* et réussir un jet d'*Incantation* (SD 18). Toutefois, si le couvin est attaqué après un lancement de sort réussi, il reprend immédiatement sa forme de combat et le SD du jet d'*Incantation* passe à 25 au lieu de 18.

Drain de sang

Si le couvin inflige des dégâts à sa cible avec son attaque de morsure, celle-ci subit 4 points de dégâts supplémentaires et le couvin récupère 4 points de santé.

Butin	
Cerveau de couvin (1)	Oreille de couvin (1D2)
Os de couvin (1D6)	Sang de couvin (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites, potion de Sang noir

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+1 au seuil de vigueur	15



Ékinoppyre brune

Menace	Faible / Difficile	Intelligence	Sauvage
Taille	2,50 m	Poids	70 kg
Sens	/	Récompense	30 ₡
Environnement	Près des cadavres	Organisation	Entre 3 et 5 plants

Int	1	Vit	6	Etou	5	Enc	5
Ref	6	Emp	1	Course	18	Réc	5
Dex	5	Tech	1	Saut	/	PS	25
Cor	5	Vol	5	End	25	Vig	0

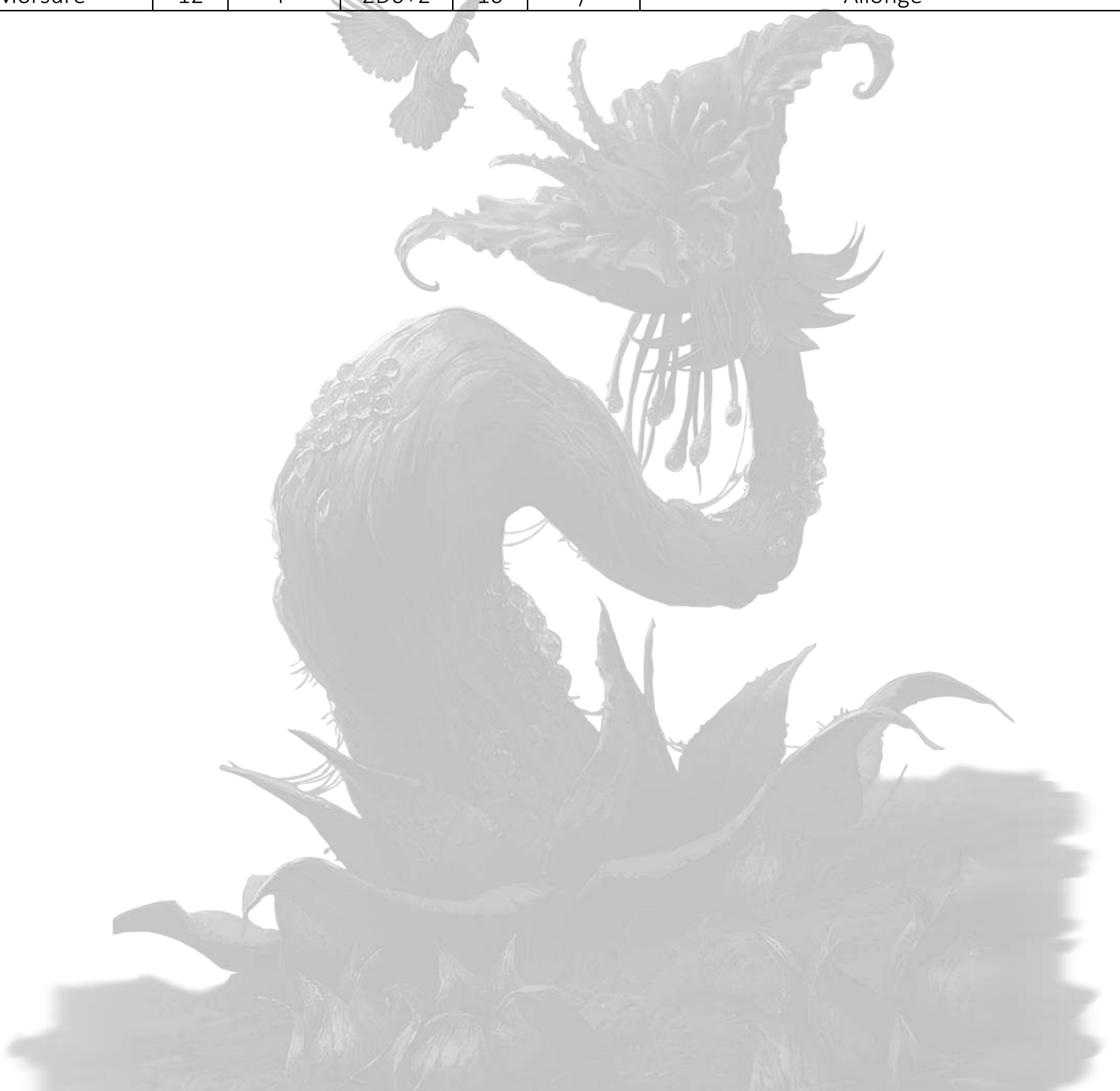
Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	9
Courage	10	Furtivité	10
Intimidation	9	Physique	8
Résilience	10	Rés. magie	10
Survie	8	Vigilance	9

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	/
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	12	P	2D6+2	10	/	Allonge	1



Ékinoppyre brune

Capacités

Enfouissement

En guise d'action de mouvement, l'ekinoppyre peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. Si elle utilise son tour complet pour s'enterrer, elle peut se déplacer de 18 mètres. Une ekinoppyre peut s'enfouir dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche elle ne peut pas traverser la roche.

Crachat acide

Lors d'une action, l'ekinoppyre peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

Camouflage

Lorsqu'elle se trouve au milieu de fleurs ou de feuillages, l'ekinoppyre se fond dans le paysage et gagne un bonus de +10 en *Furtivité*.

Cosse explosive

L'ekinoppyre peut consacrer un tour complet à s'enfouir pour échapper à un adversaire au corps à corps en laissant derrière elle une cosse explosive. A la fin du tour, la cosse explose, obligeant les personnages dans un rayon de 2 mètres autour d'elle à effectuer un jet d'*Athlétisme* (SD 14) pour se repositionner. Quand la cible rate son jet d'*Athlétisme*, elle subit 1D6 dégâts sur toutes les parties du corps et devient empoisonnée.

Butin

Butin	
Jus d'ekinoppyre (1D6/2)	Vrille d'ekinoppyre (1D6)

Vulnérabilité

Huile contre les créatures maudites, feu

Enracinée

Une ekinoppyre ne peut pas se déplacer sans utiliser sa capacité *Enfouissement*, en outre elle ne peut jamais sauter et se repositionner en guise d'action de défense. Ses caractéristiques de VITESSE et de COURSE ne s'appliquent qu'à la capacité *Enfouissement*.



Ékinoppyre verte

Menace	Faible / Difficile
Taille	2,50 m
Sens	/
Environnement	Près des cadavres

Intelligence	Sauvage
Poids	70 kg
Récompense	30 ₵
Organisation	Entre 3 et 5 plants

Int	1
Ref	6
Dex	5
Cor	5

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	5

Etou	5
Course	18
Saut	/
End	25

Enc	5
Réc	5
PS	25
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	9
Courage	10	Furtivité	10
Intimidation	9	Physique	8
Résilience	10	Rés. magie	10
Survie	8	Vigilance	9

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	/
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	12	P	2D6+2	10	/	Allonge, poison (50%)	1



Ékinoppyre verte

Capacités

Enfouissement

En guise d'action de mouvement, l'ekinoppyre peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. Si elle utilise son tour complet pour s'enterrer, elle peut se déplacer de 18 mètres. Une ekinoppyre peut s'enfouir dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche elle ne peut pas traverser la roche.

Crachat acide

Lors d'une action, l'ekinoppyre peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

Camouflage

Lorsqu'elle se trouve au milieu de fleurs ou de feuillages, l'ekinoppyre se fond dans le paysage et gagne un bonus de +10 en *Furtivité*.

Cosse explosive

L'ekinoppyre peut consacrer un tour complet à s'enfouir pour échapper à un adversaire au corps à corps en laissant derrière elle une cosse explosive. A la fin du tour, la cosse explose, obligeant les personnages dans un rayon de 2 mètres autour d'elle à effectuer un jet d'*Athlétisme* (SD 14) pour se repositionner. Quand la cible rate son jet d'*Athlétisme*, elle subit 1D6 dégâts sur toutes les parties du corps et devient **empoisonnée**.

Butin	
Jus d'ekinoppyre (1D6/2)	Vrille d'ekinoppyre (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites, feu

Enracinée

Une ekinoppyre ne peut pas se déplacer sans utiliser sa capacité *Enfouissement*, en outre elle ne peut jamais sauter et se repositionner en guise d'action de défense. Ses caractéristiques de VITESSE et de COURSE ne s'appliquent qu'à la capacité *Enfouissement*.



Ékinoppyre violette

Menace	Faible / Difficile	Intelligence	Sauvage
Taille	2,5 m	Poids	70 kg
Sens	/	Récompense	30 ₵
Environnement	Près des cadavres	Organisation	Entre 3 et 5 plants

Int	1		Vit	6		Etou	5		Enc	5
Ref	6		Emp	1		Course	18		Réc	5
Dex	5		Tech	1		Saut	/		PS	25
Cor	5		Vol	5		End	25		Vig	0

Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	9
Courage	10	Furtivité	10
Intimidation	9	Physique	8
Résilience	10	Rés. magie	10
Survie	8	Vigilance	9

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	/
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	14	P	2D6+2	10	/	Allonge	1



Ékinoppyre Violette

Capacités

Enfouissement

En guise d'action de mouvement, l'ekinoppyre peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. Si elle utilise son tour complet pour s'enterrer, elle peut se déplacer de 18 mètres. Une ekinoppyre peut s'enfouir dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche elle ne peut pas traverser la roche.

Crachat acide

Lors d'une action, l'ekinoppyre peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

Camouflage

Lorsqu'elle se trouve au milieu de fleurs ou de feuillages, l'ekinoppyre se fond dans le paysage et gagne un bonus de +10 en *Furtivité*.

Cosse explosive

L'ekinoppyre peut consacrer un tour complet à s'enfouir pour échapper à un adversaire au corps à corps en laissant derrière elle une cosse explosive. A la fin du tour, la cosse explose, obligeant les personnages dans un rayon de 2 mètres autour d'elle à effectuer un jet d'*Athlétisme* (SD 14) pour se repositionner. Quand la cible rate son jet d'*Athlétisme*, elle subit 1D6 dégâts sur toutes les parties du corps et devient empoisonnée.

Butin

Butin	
Jus d'ekinoppyre (1D6/2)	Vrille d'ekinoppyre (1D6)

Vulnérabilité

Huile contre les créatures maudites, feu

Enracinée

Une ekinoppyre ne peut pas se déplacer sans utiliser sa capacité *Enfouissement*, en outre elle ne peut jamais sauter et se repositionner en guise d'action de défense. Ses caractéristiques de VITESSE et de COURSE ne s'appliquent qu'à la capacité *Enfouissement*.



Preta

Menace	Faible / Difficile	Intelligence	Consumé par la faim
Taille	1,25 m courbé	Poids	50 kg
Sens	Nyctalopie améliorée	Récompense	50 ₵
Environnement	Presque partout	Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	3	Vit	5	Etou	5	Enc	60
Ref	5	Emp	1	Course	15	Réc	5
Dex	7	Tech	1	Saut	3	PS	25
Cor	6	Vol	5	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	10
Furtivité	12	Résilience	14
Rés. magie	10	Survie	9
Vigilance	11		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	11
Repositionnement	14
Blocage	11

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	11	T	3D6	10	/	/	1
Morsure	10	P	3D6+4	10	/	Saignement (50%)	1



Preta

Capacités

Consumé par la faim

Les pretas sont en théorie aussi intelligent que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une faim insatiable et aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Fureur

Lorsqu'un preta a moins de 10 PS il entre en état de fureur. Il effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 3 points de santé par tour.

Invisibles aux repus

Un preta est complètement invisible à quiconque a mangé durant les 3 derniers jours, lui donnant un bonus de +10 en *Vigilance* et de +5 en attaque. Même si le test de *Vigilance* pour repérer le preta est réussi, les attaquant subissent tout de même un malus de -3 en attaque et défense. Le signe de *Yrden* le rend visible.

Butin

Essence de spectre (1D6/2)	Poussière imprégnée (1D6)

Vulnérabilité

Huile contre les créatures maudites, signe d'Yrden

Sensibilité à la lumière

A la lumière du soleil ou de la lune, un preta subit un malus de -2 a toutes ses actions. Il devient également partiellement visible, réduisant de moitié les bénéfices de son invisibilité.



Stryge

Menace	Moyen / Difficile		Intelligence	Sauvage
Taille	1,25 m à l'épaule		Poids	125 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	650 ₵
Environnement	Cryptes		Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	10	Etou	6	Enc	50
Ref	10	Emp	1	Course	30	Réc	6
Dex	8	Tech	1	Saut	15	PS	50
Cor	5	Vol	8	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	17	Bagarre	18
Courage	17	Furtivité	16
Intimidation	17	Physique	14
Résilience	12	Rés. magie	15
Survie	11	Vigilance	14

Défenses	
Armure	5
Régénération	3
Esquive	20
Repositionnement	17
Blocage	19

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	19	T	4D6+2	15	/	Saignement (25%)	2
Morsure	19	P	5D6	15	/	Saignement (75%)	1



Stryge

Capacités

Sans élan
Le SAUT d'une stryge est égal à la moitié de sa COURSE ; de plus, elle est capable de sauter sans élan ou de sauter verticalement à la moitié de son SAUT.

Grimpeur habile
Les puissantes pattes griffues d'une stryge lui donnent un bonus de +3 en *Athlétisme* pour l'escalade.

Odeur de Nécrophage
Les nécrophages considèrent les stryges comme des leurs et deviennent rarement hostile contre elles.

Terre Natale
A moins de 400 mètres de sa tombe, une stryge bénéficie d'une régénération de 5 points de santé par tour et d'un bonus de +1 à tous ses jets de combats.

Charge Rapide
Les stryges ne subissent pas de malus en chargeant et peuvent répartir leur mouvement entre devant et derrière leur cible si elles vont en ligne droite.

Butin	
Cinquième essence (1D6/2)	Objets aléatoires (1D6)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+1 en Athlétisme	18

Vulnérabilité

Huile contre les créatures maudites,
bombes Poussière de Lune

Sensibilité à la lumière
A la lumière du soleil la régénération d'une stryge subit un malus de -2.



Thérianthrope - Loup-garou

Menace	Moyen / Complexe
Taille	2,50 m
Sens	Nyctalopie, traque olfactive
Environnement	Forêt et lieux d'habitations

Intelligence	Pensant
Poids	140 kg
Récompense	500 ₡
Organisation	Solitaire

Int	6
Ref	8
Dex	8
Cor	7

Vit	9
Emp	1
Tech	3
Vol	5

Etou	6
Course	27
Saut	5
End	30

Enc	70
Réc	6
PS	60
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	16
Courage	15	Furtivité	17
Résilience	15	Rés. contrainte	15
Rés. magie	14	Survie	15
Vigilance	16		

Défenses	
Armure	8
Régénération	5
Esquive	16
Repositionnement	16
Blocage	17

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	17	T	4D6+2	15	/	Saignement (25%)	2
Morsure	17	P	5D6	10	/	Saignement (75%)	1



Thérianthrope - Loup-garou

Capacités
/

Butin	
Objets aléatoires (1D6)	Salive de loup-garou (1D6)
Peau de loup-garou (1)	

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+3 aux dégâts de mêlée	20

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites, bombes Poussière de Lune

Bombe Poussière de Lune

Un loup-garou pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.



Thérianthrope - Ours-garou

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	3,50 m	Poids	300 kg
Sens	Nyctalopie, Traque olfactive	Récompense	500 ₡
Environnement	Forêt et lieux d'habitations	Organisation	Solitaire

Int	6	Vit	6	Etou	10	Enc	140
Ref	6	Emp	1	Course	18	Réc	10
Dex	6	Tech	3	Saut	3	PS	100
Cor	14	Vol	6	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	15
Courage	16	Furtivité	11
Intimidation	16	Physique	24
Résilience	23	Rés. contrainte	17
Rés. magie	16	Survie	14
Vigilance	14		

Défenses	
Armure	12
Régénération	3
Esquive	12
Repositionnement	12
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	20	T	5D6+2	15	/	Force écrasante, saignement (25%)	2
Morsure	20	P	8D6+4	15	/	Force écrasante, saignement (75%)	1



Thérianthrope - Ours-garou

Capacités

Frappe Brutale

L'ours-garou peut utiliser son tour complet pour frapper une cible au corps à corps avec ses deux pattes lors d'une attaque de base 17. Si l'attaque touche, la cible subit 6D6+4 dégâts au torse et est clouée **au sol** par l'ours-garou. Elle peut tenter de bloquer l'attaque pour amoindrir les dégâts, mais elle sera quand même clouée **au sol,** à moins de réaliser un jet de *Physique* qui surpasse le jet de *Physique* de l'ours-garou. Si elle y arrive, elle parvient à repousser l'ours-garou et ne subit aucun des effets de cette capacité.

Fureur

Lorsqu'un ours-garou à moins de 20 points de santé, il entre en état de fureur. Il effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 6 points de santé par tour (au lieu de 3).

Butin

Objets aléatoires (1D6)	Peau d'ours-garou (1)
Salive d'ours-garou (1D6)	

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+1 en CORPS	22

Vulnérabilité

Huile contre les créatures maudites,
bombes Poussière de Lune

Poussière de Lune

Un ours-garou pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.



Thérianthrope - Rat-garou

Menace	Moyen / Complexe
Taille	2,20 m
Sens	Nyctalopie, Traque olfactive
Environnement	Forêt et lieux d'habitations

Intelligence	Pensant
Poids	110 kg
Récompense	350 ₵
Organisation	Solitaire

Int	6		Vit	11		Etou	5		Enc	60
Ref	9		Emp	1		Course	33		Réc	5
Dex	9		Tech	3		Saut	6		PS	50
Cor	6		Vol	5		End	25		Vig	0

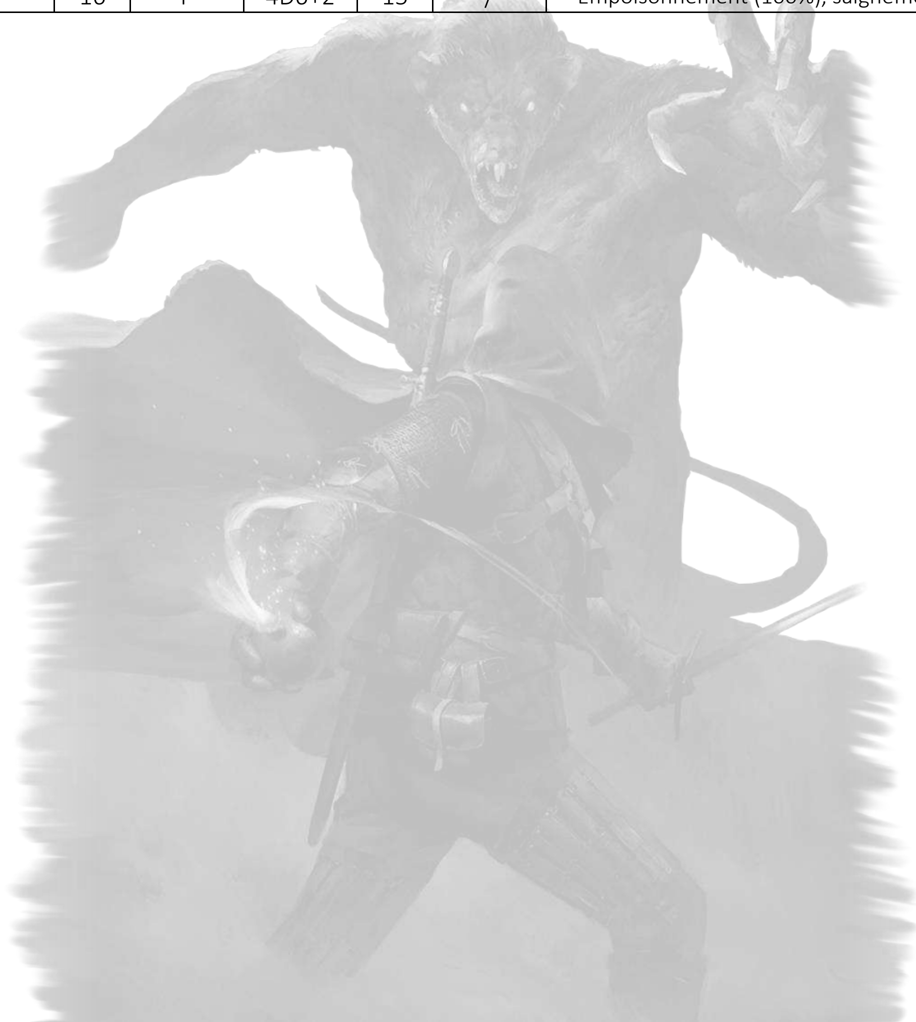
Compétences			
Athlétisme	18	Bagarre	16
Courage	12	Furtivité	19
Intimidation	13	Physique	14
Résilience	13	Rés. contrainte	15
Rés. magie	14	Survie	16
Vigilance	16		

Défenses	
Armure	4
Régénération	4
Esquive	18
Repositionnement	18
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	3D6+4	15	/	Empoisonnement (50%), saignement (25%)	2
Morsure	16	P	4D6+2	15	/	Empoisonnement (100%), saignement (75%)	1



Thérianthrope - Rat-garou

Capacités
/

Butin	
Objets aléatoires (1D6)	Peau de rat-garou (1)
Salive de rat-garou (1D6)	

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+1 en VITESSE	22

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites, bombes Poussière de Lune

Poussière de Lune

Un rat-garou pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.



Thérianthrope - Ulfhedinn

Menace	Fort / Complexe		Intelligence	Pensant
Taille	3 m		Poids	250 kg
Sens	Nyctalopie, Traque olfactive		Récompense	800 ₵
Environnement	Forêt et lieux d'habitations		Organisation	Solitaire

Int	7	Vit	12	Etou	9	Enc	120
Ref	10	Emp	1	Course	36	Réc	9
Dex	10	Tech	3	Saut	7	PS	80
Cor	12	Vol	6	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	19	Bagarre	19
Courage	16	Furtivité	18
Intimidation	16	Physique	20
Résilience	19	Rés. contrainte	15
Rés. magie	14	Survie	19
Vigilance	19		

Défenses	
Armure	14
Régénération	7
Esquive	21
Repositionnement	19
Blocage	20

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	20	T	4D6+4	20	/	Saignement (25%)	2
Morsure	20	P	6D6	20	/	Saignement (75%)	1



Thérianthrope - Ulfhedinn

Capacités
/

Butin	
Cinquième essence (1D6/2)	Objets aléatoires (1D6)
Peau de loup-garou (1)	Salive de loup-garou (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites, bombes Poussière de Lune

Poussière de Lune

Un ulfhedinn pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+4 aux dégâts de mêlée	22



Vendigo

Menace	Fort / Difficile	Intelligence	Pensant
Taille	3,50 m	Poids	110 kg
Sens	Nyctalopie, traque olfactive	Récompense	1500 ₵
Environnement	Haute montagne	Organisation	Solitaire

Int	5	Vit	9	Etou	10	Enc	100
Ref	9	Emp	1	Course	27	Réc	10
Dex	11	Tech	2	Saut	5	PS	100
Cor	10	Vol	10	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	19	Bagarre	16
Courage	18	Envoutement	17
Furtivité	19	Intimidation	17
Physique	18	Résilience	19
Rés. contrainte	/	Rés. magie	18
Survie	18	Vigilance	16

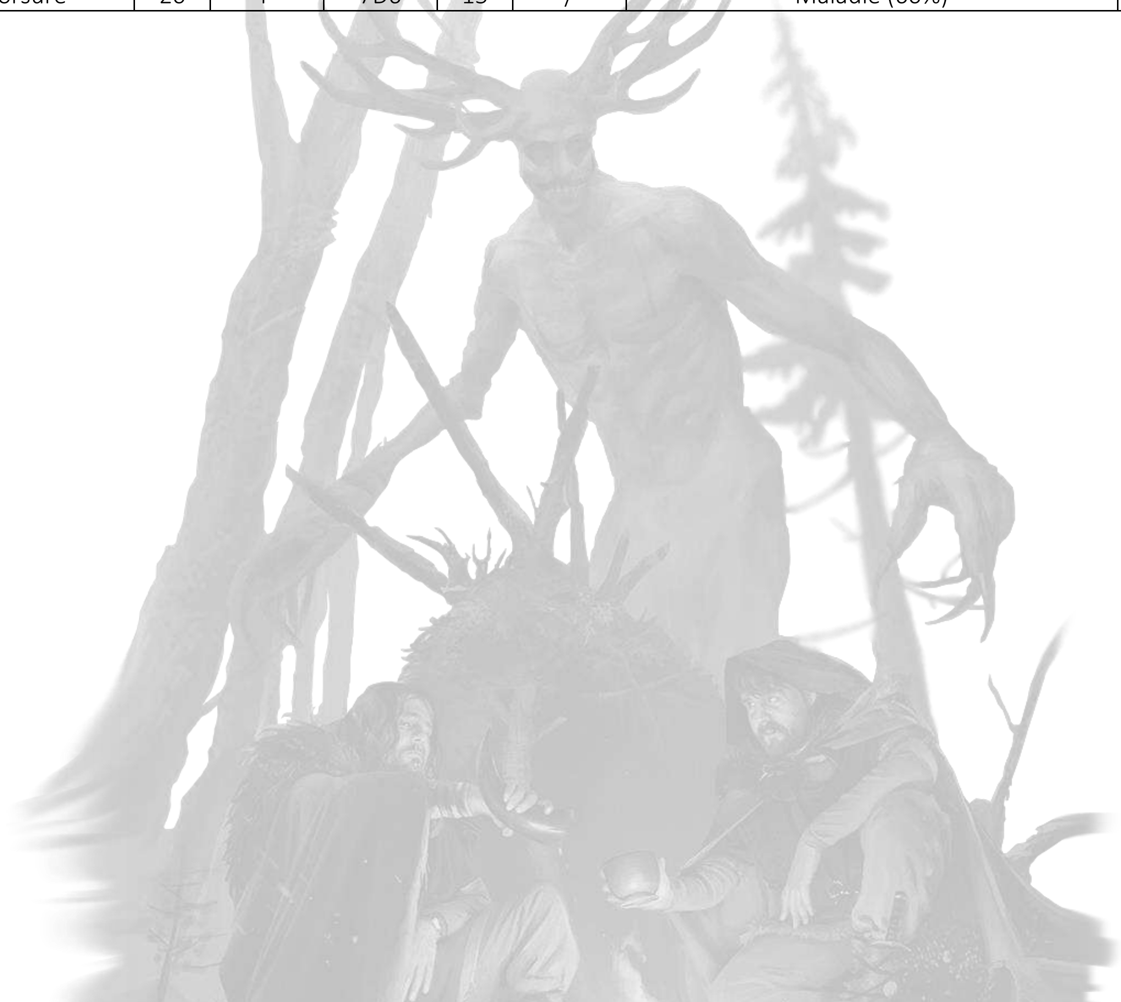
Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	19
Blocage	20

Résistances
/

Immunités
Charme, gel, maladie, contrainte, neige et glace

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	20	T	5D6+4	15	/	Saignement (50%), maladie (25%)	2
Morsure	20	P	7D6	15	/	Maladie (60%)	1



Vendigo

Capacités

Invocation de blizzard

Le vendigo peut utiliser son action pour invoquer un blizzard sur un rayon de 50 mètres centré autour de lui. Le blizzard apporte les conditions climatiques **neige** et **glace**, et les personnes prises dans la tempête ne voient pas à plus de 4 mètres. Le vendigo peut dépenser une action pour déplacer le blizzard de 20 mètres. La tempête dure 24 heures, ou jusqu'à ce que le vendigo la dissipe avec une action. Un mage ou un prêtre peut dissiper le sort en dépensant 10 points d'endurance et en effectuant un jet d'*Incantation* (SD 20). Le blizzard disparait automatiquement à la mort du vendigo. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité, mais ne dispersent pas le blizzard.

Nourriture avariée

Le vendigo peut utiliser cette action pour faire pourrir à 10 mètres de lui une quantité de nourriture et de boisson qui tienne dans 1 mètre cube. Les personnages qui consomment ces vivres doivent réussir un jet de *Résilience* (SD 18) pour ne pas devenir **nauséeux**. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Malédiction du vendigo

Un vendigo qui soutient le regard d'une cible peut utiliser une action pour faire un jet d'*Envoutement* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* de la cible. Si cette dernière échoue, elle est frappée par la malédiction du vendigo, qui progresse en trois étapes. Le lendemain matin, la victime se réveille avec une envie dévorante de manger de la viande crue. Ce désir persiste toute la journée, et si elle ne le satisfait pas avant le lendemain matin, le jour suivant, elle subit un malus de -1 sur toutes ses actions et son *Endurance* est divisée par deux. Au deuxième matin, la victime sent son estomac gronder et éprouve une faim insoutenable, une soif de viande fraiche, encore sanguinolente. Elle doit faire un jet et obtenir un score inferieur a sa VOLONTÉ pour ne pas céder à la tentation de s'emparer de la viande qui lui passe sous le nez. (Cet effet s'applique quand d'autres voyageurs lui offrent de la viande, qu'elle a l'occasion d'abattre un gibier, qu'elle ouvre son sac contenant des vivres avariés, etc.). Si elle ne mange pas de viande crue avant le lendemain matin, le jour suivant, elle subit un malus de -3 sur toutes ses actions et son *Endurance* est divisée par quatre. Au troisième matin, la faim devient de plus en plus pressante et lui donne des envies cannibales. Enfin, au coucher du soleil, elle doit faire un jet et obtenir un score inferieur a sa VOLONTÉ, sinon elle succombe à la malédiction et devient l'esclave du vendigo, son thrall. Si elle réussit, elle garde le contrôle, mais chaque jour, sa VOLONTÉ est divisée par deux (avec un minimum de 1). En entrant au service du vendigo, le personnage voit son INTELLIGENCE réduite à 2, devient immunisé à la contrainte et aux charmes magiques, et tombe entièrement sous l'emprise du monstre. Pour qu'il retrouve ses esprits, il faut tuer son maitre. Sinon, un prêtre ou un mage doit réaliser un jet d'*Incantation* qui excède le jet d'*Envoutement* d'origine du vendigo. Il doit dépenser 10 points d'endurance et une action pour accomplir ce jet. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Butin	
Cœur de vendigo (1)	Essence cristallisée (1D6/2)
Essence de mort (2D6)	Peau de vendigo (1)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+3 aux dégâts de mêlée	20

Vulnérabilité

Huile contre les créatures maudites, bombes au dimeritium, bombes Poussière de lune

Peur du feu

Le vendigo a peur du feu et doit se faire violence pour se rapprocher des flammes. Il doit réussir un jet de *Courage* (SD 20) pour s'approcher à moins de 6 mètres d'un feu de camp, ou un jet de *Courage* (SD 26) pour s'approcher à 10 mètres d'un grand brasier. En revanche, il n'a pas besoin de faire de jet pour avancer vers une torche ou une arme enflammée, mais il évitera d'attaquer le porteur si les circonstances le lui permettent.



Draconides



Draconides

- Basilic 66
- Bukuvak 68
- Chelonodrake 70
- Cockatrix 72
- Foënard 74
- Gluasse 76
- Hydre 78
- Naga 80
- Ornitodracon 82
- Phénix 84
- Salamandre 86
- Slyzard 88
- Vigilosaure 90
- Vrai dragon 92
- Wyvern 94
- Wyvern royale 96



Basilic

Menace	Fort / Complexe
Taille	1,50 m à l'épaule
Sens	Nyctalopie, traque olfactive
Environnement	Cavernes, égouts et autres endroits sombres et humides

Intelligence	Sauvage
Poids	700 kg
Récompense	800 ₵
Organisation	Solitaire ou en couple

Int	1
Ref	9
Dex	9
Cor	9

Vit	8
Emp	1
Tech	1
Vol	5

Etou	7
Course	24
Saut	5
End	35

Enc	90
Réc	7
PS	70
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	16
Courage	9	Furtivité	12
Rés. magie	12	Résilience	15
Survie	14	Vigilance	14

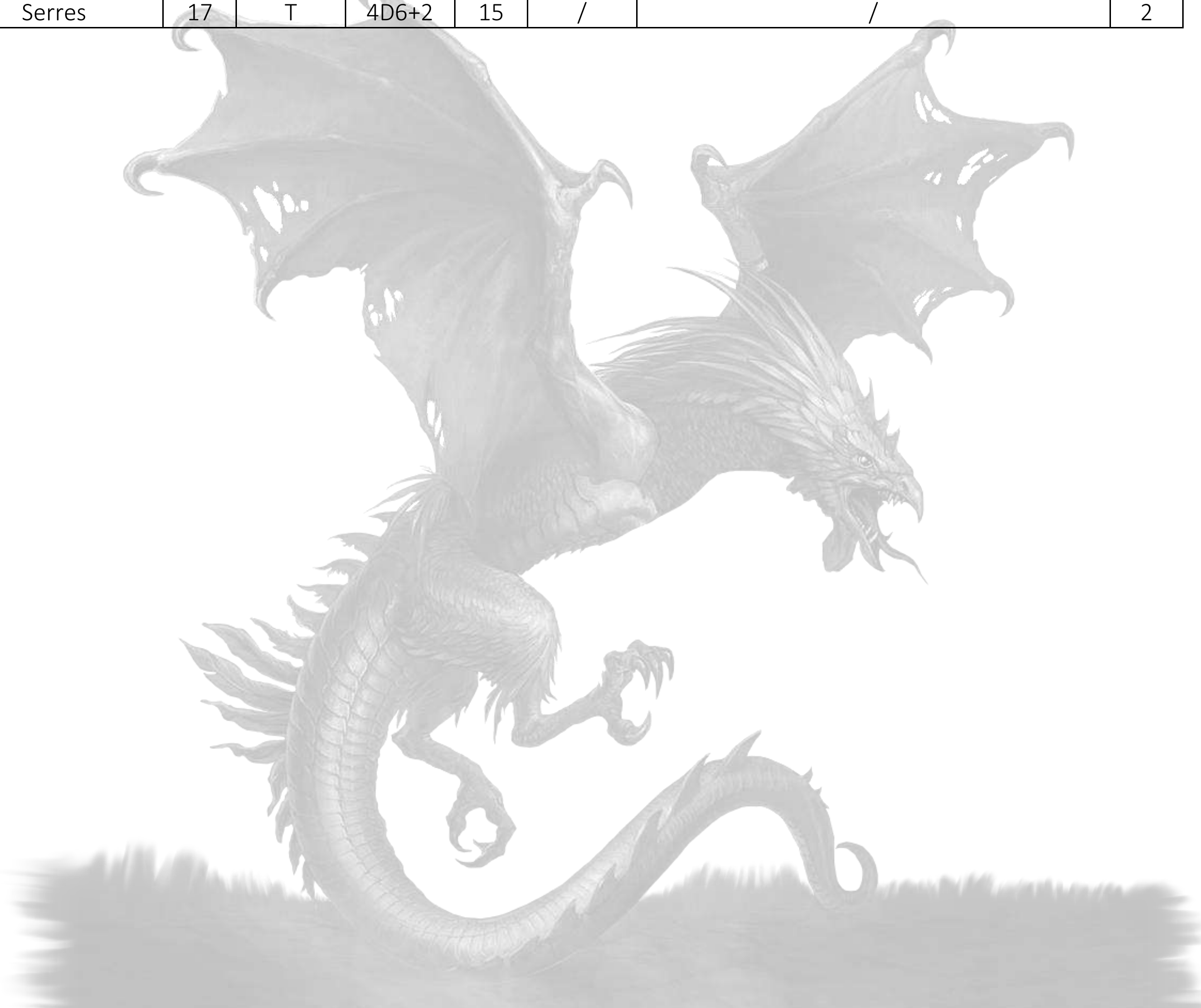
Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	15
Blocage	17

Résistances
Perforant, tranchant

Immunités
Poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Bec	17	P	5D6+2	15	/	Poison (100%)	1
Serres	17	T	4D6+2	15	/	/	2



Basilic

Capacités

Vol

Tant que le basilic conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un basilic, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un basilic tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le basilic peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Souffle toxique

Les basilics peuvent souffler un nuage toxique qui **empoisonne** toute personne dans un cône de 6 mètres à moins de réussir un test de repositionnement contre la *Bagarre* du basilic.

Poison Mortel

Le venin d'un basilic est incroyablement toxique. Tous les effets de **poison** causés par leur bec sont doublés et les tests de *résilience* pour y résister sont de SD 18.

Butin

Ecailles de basilic (1D6)	Glande de venin de basilic (1)
Extrait de venin (1D10)	

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18

Vulnérabilité

Huile contre les draconides, feu

Inflammable

Les basilics sont très sensibles au feu. Les chances de les **enflammer** sont augmentées de 25% ; si les chances sont déjà de 100%, un basilic subit 6 points de dégâts de **feu** par tour au lieu de 5



Bukuvak

Menace	Moyen / Simple
Taille	1 m à l'épaule
Sens	/
Environnement	Lacs profonds et rivières

Intelligence	Sauvage
Poids	175 kg
Récompense	150 ₡
Organisation	Solitaire, parfois accompagnés de noyeurs

Int	1	Vit	4	Etou	5	Enc	70
Ref	7	Emp	1	Course	12	Réc	5
Dex	6	Tech	1	Saut	2	PS	25
Cor	7	Vol	4	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	15
Courage	7	Duperie	7
Furtivité	12	Physique	11
Résilience	12	Rés. magie	9
Survie	11	Vigilance	14

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	13
Repositionnement	10
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	14	P	4D6	10	/	Saignement (25%)	1
Queue	14	C	4D6+4	10	/	Allonge	1



Bukuvak

Capacités

Modulation

Les bukuvaks utilisent leur gorge pour émettre des sons lourds, graves et désorientant. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un test de *Résilience* de SD 15 ou sont **stupéfiés**. Cette capacité peut également servir pour reproduire d'autre sons comme des voix, en faisant un test de *Duperie* ; cela dit, les bukuvaks ne sont pas très intelligents et ces sons n'auront la plupart du temps aucun sens.

Amphibien

Les bukuvaks peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Queue de Naga

La queue semi-préhensile des bukuvaks peut être utilisée comme fouet pour saisir leur cible. Dans ce cas, ils ont une allonge de 2 mètres et un bonus de +3 pour attaquer.

Mucus Epais

Les bukuvaks peuvent sécréter une substance épaisse qui se solidifie dans l'eau. Quiconque dans l'eau dans un rayon de 15 mètres autour du draconide souffre d'un malus de -3 en *Athlétisme*, en attaque et en défense.

Butin	
Ecaille de draconide (1D6)	Essence d'eau (1)
	Huile de dermoptère (1D10)

Vulnérabilité
Huile contre les draconides, feu



Chelonodrake

Menace	Fort / Difficile
Taille	10 m de long
Sens	/
Environnement	Lacs profonds et rivières

Intelligence	Sauvage
Poids	50 tonnes
Récompense	2500 ₡
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	4
Dex	5
Cor	16

Vit	3
Emp	1
Tech	1
Vol	7

Etou	10
Course	9
Saut	1
End	55

Enc	160
Réc	11
PS	260
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	15
Courage	17	Furtivité	7
Intimidation	17	Physique	26
Résilience	24	Rés. magie	13
Survie	14	Vigilance	13

Défenses	
Armure	30
Régénération	/
Esquive	7
Repositionnement	8
Blocage	20

Résistances
Tranchant, perforant, contondant

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	20	T	6D6+4	20	/	Force écrasante	2
Morsure	20	P	10D6	20	/	Force écrasante	1



Chelonodrake

Capacités

Écrasement

Le chelonodrake est tellement massif qu'il peut écraser ses opposants sous son poids ; cela lui prend un tour complet puis un tour supplémentaire pour se relever. Quiconque rate un test de *Repositionnement* de SD 15 encaisse 15D6 de dégâts sans armure, qui échoue automatiquement si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet.

Massif

Les chelonodrake sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Éperonnage

Les chelonodrakes peuvent attaquer les bateaux en les éperonnant, faisant ainsi 10D6 de dégâts au véhicule

Amphibien

Les chelonodrakes peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Butin	
Ecailles de draconide (1D6)	Ecailles de chelonodrake (1D6/3)
Essence d'eau (1D6/3)	

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18

Vulnérabilité

Huile contre les draconides

Point Faible

Le chelonodrake n'a qu'une armure de 15 au niveau des membres et au cou (viser la tête pour toucher le cou, ou sans localiser, 50% de toucher le cou en touchant la tête) et ne bénéficie pas des résistances à ces endroits.



Cockatrix

Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	2 m		Poids	800 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	800 ₵
Environnement	Grottes et celliers		Organisation	Solitaire ou par paire

Int	1	Vit	7	Etou	8	Enc	120
Ref	8	Emp	1	Course	21	Réc	8
Dex	9	Tech	1	Saut	4	PS	80
Cor	12	Vol	4	End	40	Vig	0

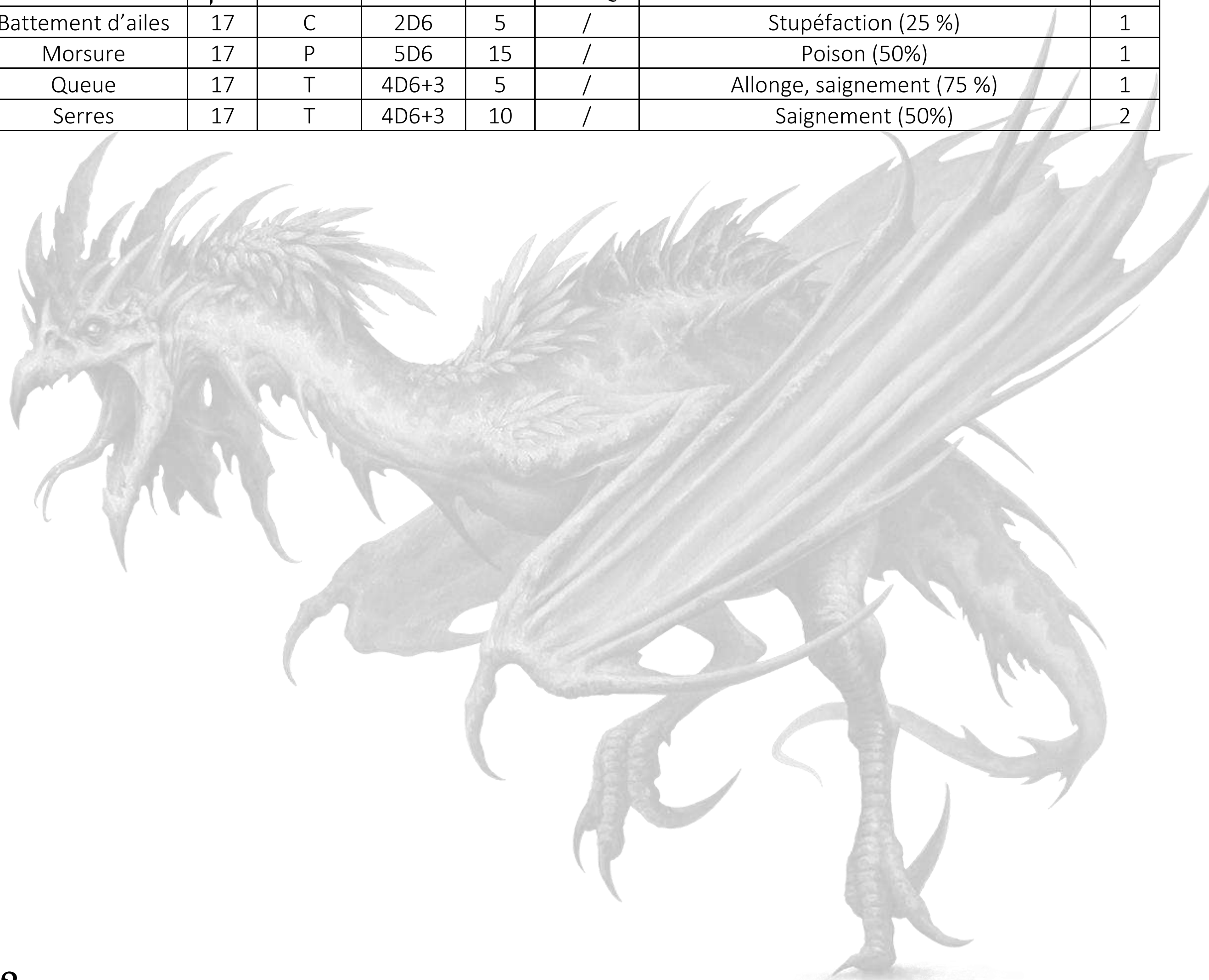
Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	17
Courage	16	Furtivité	15
Intimidation	15	Physique	17
Résilience	16	Rés. magie	14
Survie	13	Vigilance	15

Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	16
Blocage	17

Résistances
Poison

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Battement d'ailes	17	C	2D6	5	/	Stupéfaction (25 %)	1
Morsure	17	P	5D6	15	/	Poison (50%)	1
Queue	17	T	4D6+3	5	/	Allonge, saignement (75 %)	1
Serres	17	T	4D6+3	10	/	Saignement (50%)	2



Cockatrix

Capacités

Vol

Tant que la cockatrix conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une cockatrix, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une cockatrix tombe, elle doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 18), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la cockatrix peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Charge

Utilisant son tour complet, la cockatrix charge sur 10 mètres et effectue une attaque de serres (base 14). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 7D6 dégâts au torse et est projetée à 6 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Butin

Carapace de cockatrix (2D6)	Estomac de cockatrix (1)
Extrait de venin (1D6)	Plume de cockatrix (1D6)

Vulnérabilité

Huile contre les draconides

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18



Foënard

Menace	Fort / Simple	Intelligence	Sauvage
Taille	2 m	Poids	900 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	1000 ₵
Environnement	Montagnes et vallées	Organisation	Solitaire, parfois en couple

Int	1	Vit	6	Etou	8	Enc	100
Ref	9	Emp	1	Course	18	Réc	8
Dex	9	Tech	1	Saut	3	PS	80
Cor	10	Vol	6	End	40	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	17	Bagarre	16
Courage	14	Furtivité	15
Résilience	18	Rés. magie	14
Survie	16	Vigilance	17

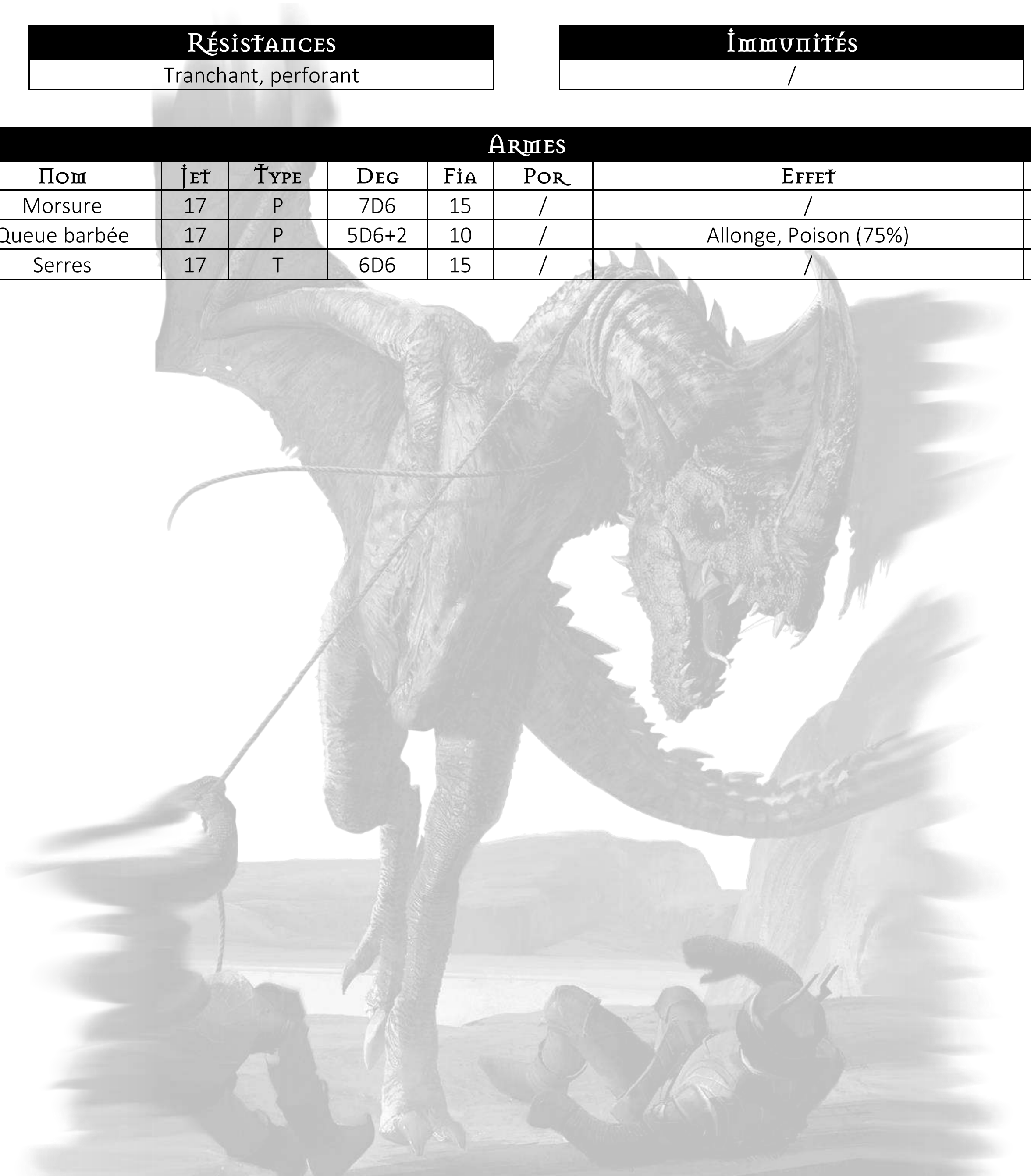
Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	17
Blocage	17

Résistances
Tranchant, perforant

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	17	P	7D6	15	/	/	1
Queue barbée	17	P	5D6+2	10	/	Allonge, Poison (75%)	1
Serres	17	T	6D6	15	/	/	2



Foënard

Capacités

Vol

Tant que le foënard conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un foënard, il faut l'**étourdir** ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un foënard tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 15), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le foënard peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Attaque en piqué

Un foënard en vol peut utiliser une action complète pour faire une attaque en piqué. Il replie ses ailes et plonge sur une cible située jusqu'à 10 mètres en assenant un coup de griffe. Si la cible rate son action de défense, elle subit 2D6 dégâts au torse par tranche de 2 mètres parcourus par le foënard, qui la **cloue au sol**. Si la cible réussit à bloquer l'attaque, les dégâts sont annulés, mais elle doit battre le foënard dans un jet de *Physique* en opposition. Si elle échoue, le foënard la **cloue au sol**. Lorsque la cible réussit à esquiver, ou à se repositionne, le foënard heurte le sol, subit 4D6 dégâts sur ses membres inférieurs et doit réaliser un jet de sauvegarde d'**étourdissement**.

Butin	
Cuir épais (1D6)	Ecailles de draconide (1D10)
Extrait de venin (1D6)	Huile de dermoptère (1)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+3 aux dégâts de mêlée	20

Vulnérabilité

Huile contre les draconides

Mouvement entravé

Sur terre, les foënards subissent un malus de -2 en attaque et en défense, sauf en utilisant leur



Gluasse

Menace	Fort / Complexe
Taille	4 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Montagnes

Intelligence	Sauvage
Poids	1 tonne
Récompense	1000 ¢
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	8
Dex	7
Cor	17

Vit	3
Emp	1
Tech	1
Vol	8

Etou	9
Course	9
Saut	1
End	45

Enc	100
Réc	9
PS	150
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	16
Courage	18	Furtivité	12
Intimidation	18	Physique	27
Résilience	22	Rés. magie	13
Survie	14	Vigilance	14

Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	14
Blocage	16

Résistances
Tranchant, perforant, contondant

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	16	P	6D6+4	20	/	Perforation, force écrasante	1
Griffes	16	T	4D6	10	/	Saignement (50%), force écrasante	1



Gluasse

Capacités

Vol

Tant que la gluasse conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 12 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une gluasse, il faut l'**étourdir** ou lui infliger plus de 15 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une gluasse tombe, elle doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 17), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la gluasse peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Massif

Les gluasses sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Balayage

La gluasse utilise son tour complet pour effectuer une attaque de balayage. Elle réalise une seule attaque de griffes avec un malus de -3. En contrepartie, toutes les cibles situées à portée et dans son cône de vision sont touchées, à moins qu'elles réussissent une action de défense.

Butin	
Cuir épais (2D6)	Ecailles de draconide (1D6)
Griffes de Gluasse (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les draconides



Hydre

Menace	Fort / Difficile
Taille	3 m
Sens	Traque olfactive
Environnement	Marécages et mers

Intelligence	Sauvage
Poids	600 kg
Récompense	3000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	6
Dex	6
Cor	12

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	9
Course	21
Saut	4
End	45

Enc	120
Réc	9
PS	135
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	13
Courage	14	Furtivité	12
Résilience	20	Rés. magie	14
Survie	16	Vigilance	17

Défenses	
Armure	5
Régénération	10
Esquive	12
Repositionnement	14
Blocage	16

Résistances
Perforant, tranchant

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	6D6	20	/	/	2
Morsure	16	P	4D6+4	15	/	Force écrasante, poison (50%)	1



Hydre

Capacités

Amphibien

Les hydres peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Projection de Venin

Les hydres peuvent cracher du venin sur une cible située à moins de 10 mètres, lui infligeant 5D6 de dégâts qui ont 100% de chance de provoquer un **empoisonnement**.

Neuf esprits indépendants

L'hydre possède neuf têtes qui agissent chacune de façon indépendante. Elles ont leur propre initiative et leur propre tour de combat.

Poison hypnotisant

Les légendes laissent penser que lorsque l'on coupe la tête d'une hydre, deux têtes repoussent. C'est un mythe. En réalité, le poison des hydres provoque des hallucinations chez ses cibles, qui croient voir le nombre de tête doubler.

Tandis que ses adversaires perdent du temps en se battant contre des illusions, les facultés de régénération incroyable de l'hydre lui permettent de faire repousser ses têtes coupées. Les cibles **empoisonnées** par une hydre subissent un malus de - 3 sur leurs attaques et lorsqu'elles touchent une tête, ont 50% de chance de frapper une hallucination.

Butin	
Ecailles de draconide (2D10)	Essence d'eau (1D10)
Extrait de poison (2D6)	Œuf d'hydre (1D6/3)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 en RÉFLEXE	22

Vulnérabilité

Huile contre les draconides,
bombes Poussière de lune

Sensible à l'argent

L'argent est un des seuls matériaux capables d'annuler les capacités de régénération d'une hydre. Elle ne peut régénérer des dégâts provoqués par une arme en argent.

Poussière de Lune

Une hydre prise dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.

Cou fragile

Pour trancher le cou d'une hydre, il faut viser la tête (sans localiser, 50% de toucher le cou en touchant la tête) et infliger 15 points de dégâts avec une seule attaque.



Naga

Menace	Moyen / Complexe
Taille	3 à 4 m de long
Sens	/
Environnement	Lacs profonds et rivières

Intelligence	Pensant
Poids	120 kg
Récompense	200 ₡
Organisation	Groupe de 3 à 15 individus

Int	4	Vit	8	Etou	5	Enc	60
Ref	7	Emp	1	Course	24	Réc	5
Dex	7	Tech	3	Saut	4	PS	25
Cor	6	Vol	4	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	13	Bagarre	13
Courage	10	Furtivité	13
Intimidation	8	Physique	12
Résilience	11	Rés. magie	8
Survie	10	Vigilance	11

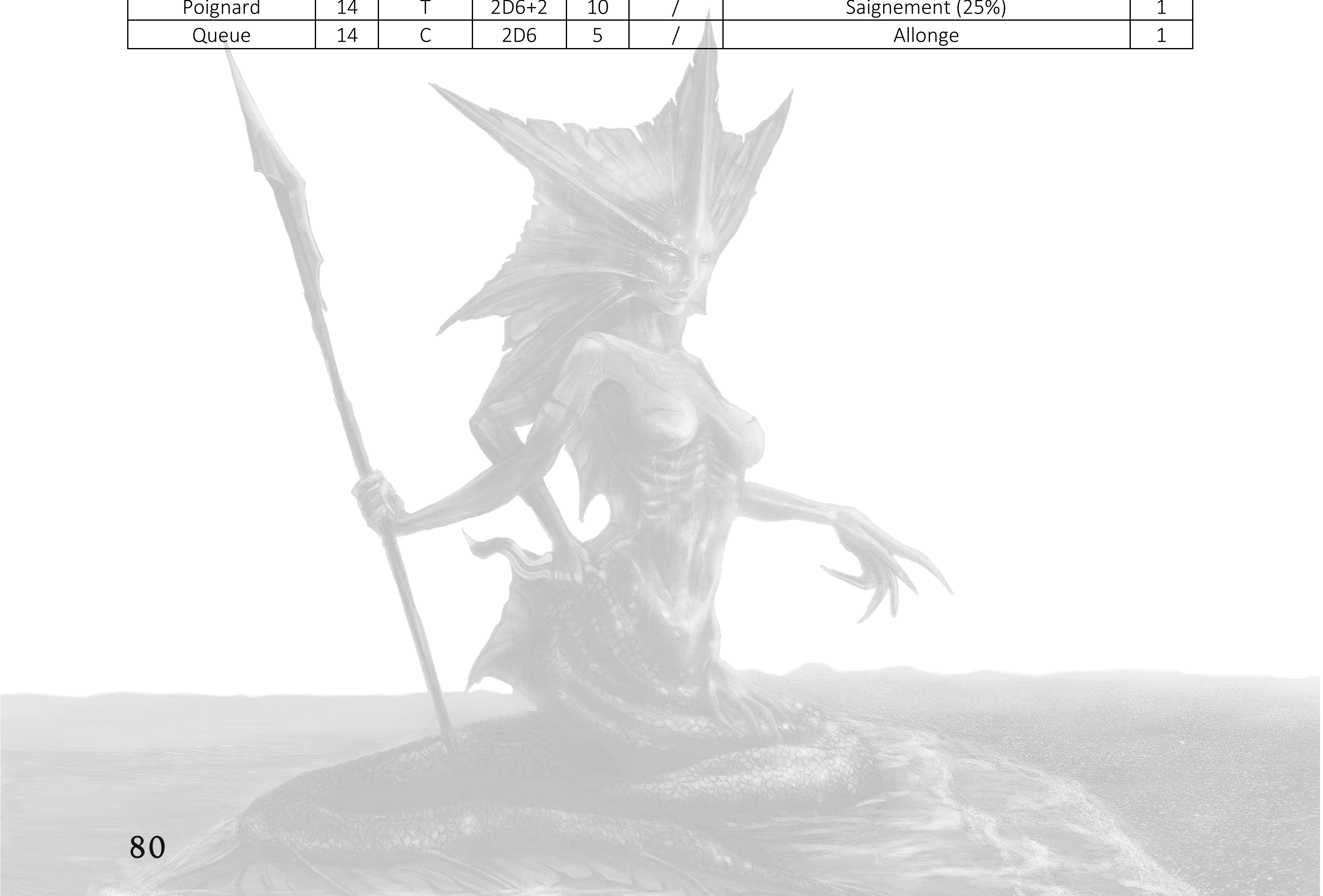
Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	13
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Lance naga	14	P	3D6+2	10	/	Allonge	1
Poignard	14	T	2D6+2	10	/	Saignement (25%)	1
Queue	14	C	2D6	5	/	Allonge	1



Naga

Capacités

Amphibien

Les nagas peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Tetradextrie

Les nagas possèdent 4 bras ; elles peuvent ainsi utiliser leur lance en même temps que leur poignard dans le même tour, sans malus.

Queue de Naga

La queue semi préhensile des nagas peut être utilisée comme fouet pour saisir leur cible. Dans ce cas, elles ont une allonge de 2 mètres et un bonus de +3 pour attaquer.

Butin	
Poignard (1)	Lance de Naga (1)
Essence d'eau (1)	Huile de dermoptère (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les draconides



Ornitodracon

Menace	Fort / Complexe
Taille	4 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Montagnes

Intelligence	Sauvage
Poids	2 tonnes
Récompense	1000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	7
Dex	7
Cor	17

Vit	4
Emp	1
Tech	1
Vol	7

Etou	9
Course	9
Saut	1
End	45

Enc	140
Réc	9
PS	150
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	15
Courage	17	Furtivité	11
Intimidation	17	Physique	25
Résilience	23	Rés. magie	11
Survie	15	Vigilance	15

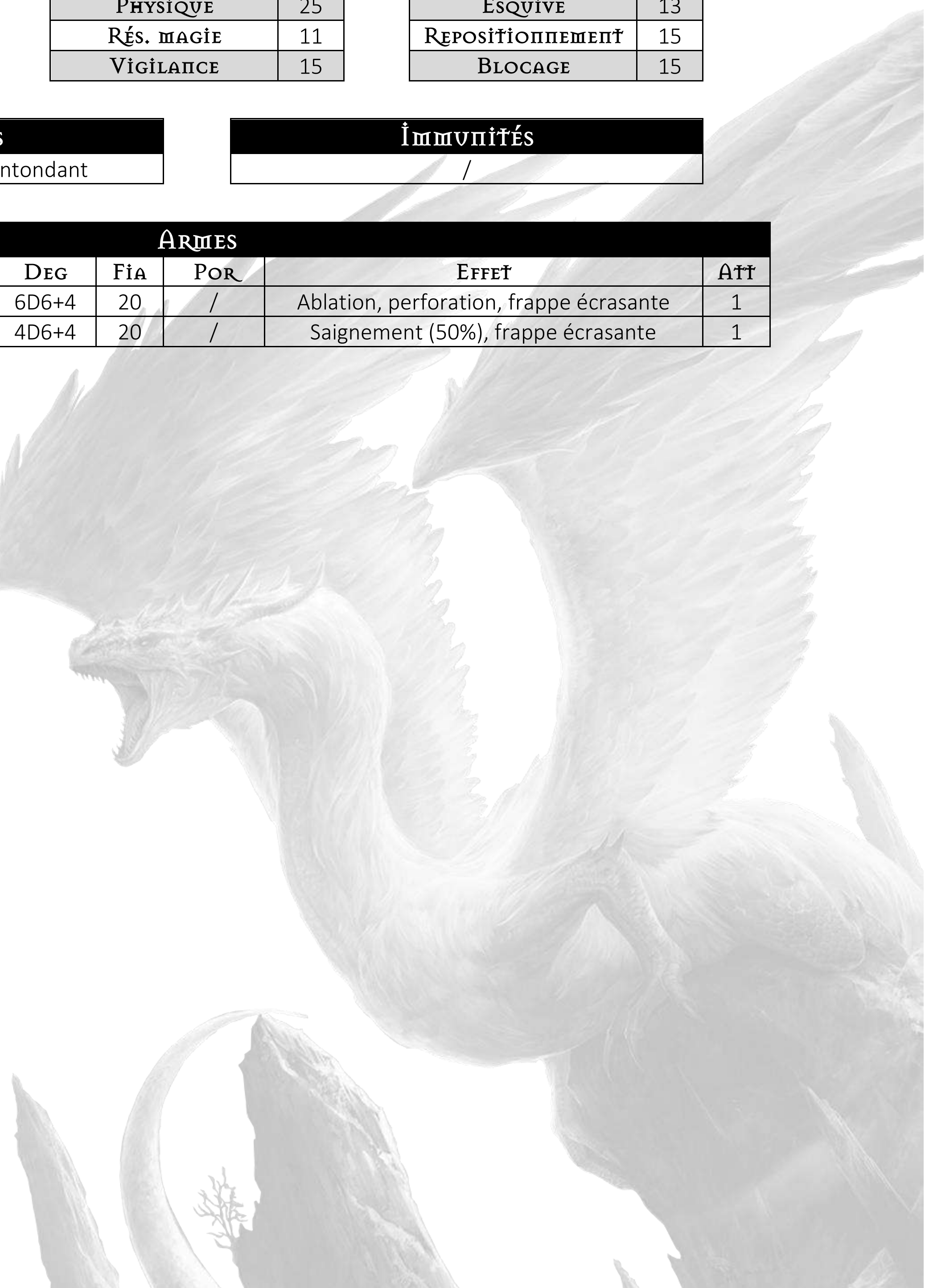
Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	13
Repositionnement	15
Blocage	15

Résistances
Tranchant, perforant, contondant

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	15	P	6D6+4	20	/	Ablation, perforation, frappe écrasante	1
Griffes	15	T	4D6+4	20	/	Saignement (50%), frappe écrasante	1



Ornitodracon

Capacités

Vol

Tant que l'ornitodracon conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 12 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un ornitodracon, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 15 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un ornitodracon tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 18), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, l'ornitodracon peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Massif

Les ornitodracons sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Balayage

L'ornitodracon utilise son tour complet pour effectuer une attaque de balayage. Il réalise une seule attaque de griffes avec un malus de -3. En contrepartie, toutes les cibles situées à portée et dans son cône de vision sont touchées, à moins qu'elles réussissent une action de défense.

Butin	
Plumes d'ornitodracon (2D6)	Essence cristallisée (1D6/3)
	Membrane d'aile (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les draconides



Phénix

Menace	Moyen / Difficile
Taille	3 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Montagnes

Intelligence	Pensant
Poids	550 kg
Récompense	1200 ₡
Organisation	Solitaire ou par paire

Int	5
Ref	9
Dex	10
Cor	10

Vit	10
Emp	5
Tech	3
Vol	8

Etou	9
Course	30
Saut	6
End	45

Enc	100
Réc	9
PS	90
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	15
Courage	17	Furtivité	14
Intimidation	15	Persuasion	13
Physique	15	Résilience	14
Res. contrainte	16	Rés. magie	16
Survie	14	Vigilance	19

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	16
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
Feu, gel

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Battement d'ailes	16	C	3D6	10	/	Feu (50%), stupéfaction (25%)	1
Bec	16	P	6D6	15	/	/	1
Serres	16	T	4D6	15	/	Saignement (50%)	2



Phénix

Capacités

Renaissance

Le corps d'un phénix pulse d'une magie rayonnante qui illumine les environs. Lorsque les points de santé du monstre atteignent 0, le phénix explose dans un torrent de feu. Les personnages situés à moins de 4 mètres ont 50 % de chance de prendre **feu**. Ceux qui sont au corps à corps subissent 3D6 dégâts sur toutes les parties du corps et sont **enflammés**. Apres l'explosion, le corps du phénix est réduit en un tas de cendres au milieu duquel se trouve le butin. Si le monstre était jeune, les personnages découvrent également un œuf de phénix. S'il s'agissait d'un adulte, ils trouvent à la place un oisillon. Ce dernier est agressif envers les assassins de sa mère, mais il dispose à présent des caractéristiques d'un oiseau (voir *The Witcher, le jeu de rôle*, page 311).

Vol

Tant que le phénix conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 10 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un phénix, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un phénix tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 18), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le phénix peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Déluge de feu

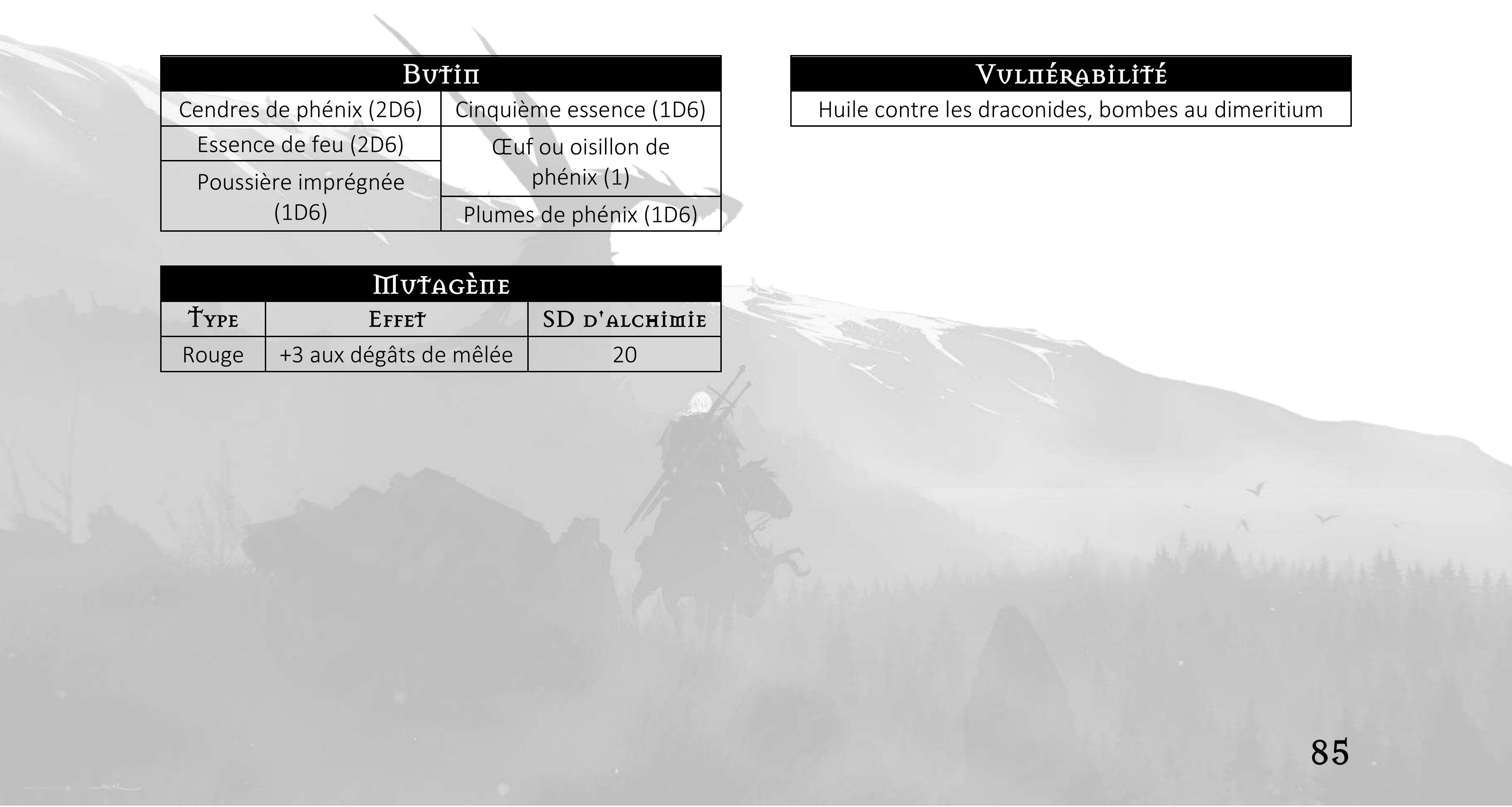
Le phénix utilise son tour complet pour cracher un jet de flammes. Il fait un jet d'attaque (base 16) contre une cible à moins de 4 mètres. Si cette dernière rate son action de défense, elle subit 4D6 dégâts et a 75% de chance de prendre **feu**. Le phénix peut utiliser cette capacité pendant trois tours, ensuite il doit refroidir pendant au moins un tour avant de pouvoir l'employer de nouveau. Il est libre de changer de cible d'un tour sur l'autre. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Pluie de braises

Le phénix utilise son tour complet pour voler sur 30 mètres, faisant pleuvoir des charbons ardents sur 30 mètres de long et 6 mètres de large. Les personnages situés sur la trajectoire doivent faire un jet de défense (SD 18) ou subir 1D6 dégâts sur toutes les parties du corps. En outre, ils ont 75% de chance de prendre **feu**. Quand le tour du phénix prend fin, le sol dans la zone ciblée s'enflamme. Les personnages qui terminent leur tour à cet endroit ont 75% de chance de prendre **feu**. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Torrent de cendres

Lorsqu'il utilise cette action, le phénix bat des ailes et projette un cône de cendres de 10 mètres de long. Tous les personnages situés dans l'aire d'effet doivent réussir une action de défense (SD 16) pour ne pas être **aveuglés** pendant 1D6 tours.



Butin	
Cendres de phénix (2D6)	Cinquième essence (1D6)
Essence de feu (2D6)	Œuf ou oisillon de phénix (1)
Poussière imprégnée (1D6)	Plumes de phénix (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les draconides, bombes au dimeritium

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+3 aux dégâts de mêlée	20

Salamandre

Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	1 m		Poids	175 kg
Sens	/		Récompense	150 ₵
Environnement	Montagnes et grottes immergées		Organisation	Solitaire ou par paire

Int	1	Vit	5	Etou	4	Enc	60
Ref	8	Emp	1	Course	15	Réc	4
Dex	6	Tech	1	Saut	3	PS	25
Cor	6	Vol	3	End	20	Vig	0

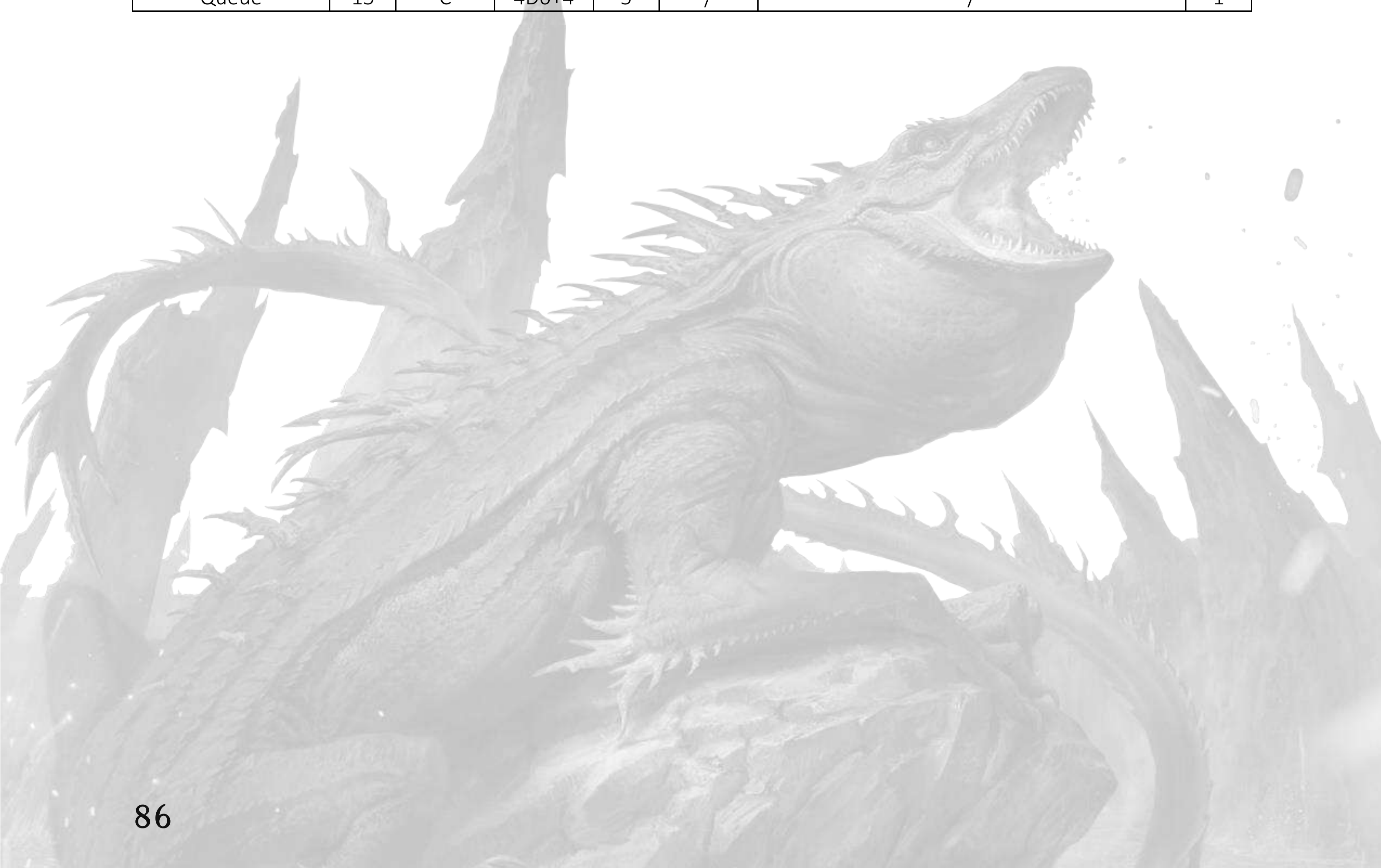
Compétences			
Athlétisme	11	Bagarre	15
Courage	8	Furtivité	8
Intimidation	7	Physique	10
Résilience	10	Rés. magie	7
Survie	12	Vigilance	13

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	11
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
Feu

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	15	P	4D6	10	/	Saignement (25%)	1
Griffes	15	T	2D6+4	10	/	Saignement (75%)	2
Queue	15	C	4D6+4	5	/	/	1



Salamandre

Capacités

Poison épais

Les salamandres sécrètent un poison épais qui peut se répandre dans l'eau. Quiconque touche physiquement une salamandre ou se trouve dans l'eau dans un rayon de 15 mètres autour du draconide doit réussir un jet de *résilience* de SD 15 pour éviter d'être **empoisonné**.

Amphibien

Les salamandres peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Souffle de Feu

Les salamandres peuvent cracher un jet de flammes incandescentes infligeant 3D6 de dégâts de feu et l'effet **incinération**.

Bain de feu

Les salamandres sont immunisées aux dégâts de feu ou à l'effet **incinération**. Elles absorbent les flammes et les dégâts de feu sont convertis en soin.

Butins

Butins	
Cinquième essence (1)	Poussière imprégnée (1D6/2)
Essence de feu (1D6)	

Vulnérabilité

Huile contre les draconides

Vulnérable à l'eau

Les dégâts d'eau ou de glace sont doublés sur les salamandres. De plus, en cas de **gel**, elles subissent 1D6 dégâts par tour.



Slyzard

Menace	Fort / Complexe
Taille	3 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Montagnes

Intelligence	Sauvage
Poids	950 kg
Récompense	1500 ₵
Organisation	Solitaire ou par paire

Int	1
Ref	12
Dex	10
Cor	11

Vit	8
Emp	1
Tech	1
Vol	7

Etou	9
Course	24
Saut	4
End	45

Enc	110
Réc	9
PS	90
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	19	Bagarre	17
Courage	17	Furtivité	16
Intimidation	16	Physique	18
Résilience	17	Rés. magie	16
Survie	17	Vigilance	18

Défenses	
Armure	16
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	19
Blocage	18

Résistances
Feu, perforant, tranchant

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	20	T	6D6+2	15	/	Saignement (50%)	2
Morsure	20	P	7D6+2	20	/	Perforation	1
Queue	20	P/T	6D6	15	/	Allonge, force écrasante, poison (75%), saignement (50%)	1



Slyzard

Capacités

Hurlement sonique

Utilisant son tour complet, le slyzard émet un puissant rugissement. Cette énergie sonique compressée percute les personnages situés dans un cône de 6 mètres de long. Ceux-ci doivent bloquer avec un bouclier ou accomplir une action de repositionnement (SD 16), qui échoue automatiquement si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet. En cas d'échec, la cible subit 5D6 dégâts au torse, elle est projetée **au sol** 4 mètres plus loin et devient **stupéfaite**. Si la cible réussit son blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 16) pour ne pas être renversée, comme décrit auparavant. Si la cible percute un obstacle pendant son vol plané, elle subit des dégâts d'éperonnage, comme si elle se faisait charger par un cavalier.

Boule de feu

Avec cette action, le slyzard effectue un jet d'attaque (base 18) pour cracher une boule de feu sur une cible située à moins de 8 mètres. Si cette dernière rate son action de défense, elle subit 6D6 dégâts sur une partie du corps déterminée aléatoirement et a 75 % de chance de prendre **feu**.

Balayage

Le slyzard utilise son tour complet pour effectuer une attaque de balayage. Il réalise une seule attaque de queue avec un malus de -3. En contrepartie, toutes les cibles situées à portée et dans son cône de vision sont touchées, à moins qu'elles réussissent une action de défense.

Vol

Tant que le slyzard conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un slyzard, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un slyzard tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 24), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le slyzard peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Butin	
Corde vocale de slyzard (1D6/2)	Ecaille de slyzard (2D6)
	Extrait de venin (2D6)
Griffe de slyzard (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les draconides



Vigilosaure

Menace	Moyen / Simple	Intelligence	Sauvage
Taille	1 m	Poids	80 kg
Sens	Nyctalopie, traque olfactive	Récompense	5 ₵
Environnement	Pas d'habitat naturel	Organisation	Solitaire ou par paire

Int	1	Vit	14	Etou	7	Enc	80
Ref	8	Emp	1	Course	42	Réc	7
Dex	8	Tech	1	Saut	8	PS	35
Cor	8	Vol	6	End	35	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	15
Courage	14	Furtivité	14
Résilience	13	Rés. magie	20
Survie	17	Vigilance	18

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	16
Blocage	16

Résistances
Perforant, tranchant

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	3D6	15	/	/	2
Morsure	16	P	4D6	15	/	Poison (25%)	1



Vigilosaure

Capacités
Bond
Un vigilosaure n’a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Ecaille de draconide (1D6)	Extrait de venin (1D6)
	Moëlle de vigilosaure (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les draconides



Vrai Dragon

Menace	Légendaire / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	6 m	Poids	4 tonnes
Sens	Nyctalopie	Récompense	5000 ₵
Environnement	Montagnes et forêts	Organisation	Solitaire

Int	7	Vit	10	Etou	10	Enc	500
Ref	14	Emp	8	Course	30	Réc	16
Dex	13	Tech	5	Saut	12	PS	150
Cor	20	Vol	10	End	80	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	22	Bagarre	21
Charisme	17	Courage	20
Duperie	16	Education	17
Furtivité	14	Intimidation	18
Persuasion	17	Physique	30
Psychologie	17	Résilience	28
Res. contrainte	20	Rés. magie	20
Survie	16	Vigilance	17

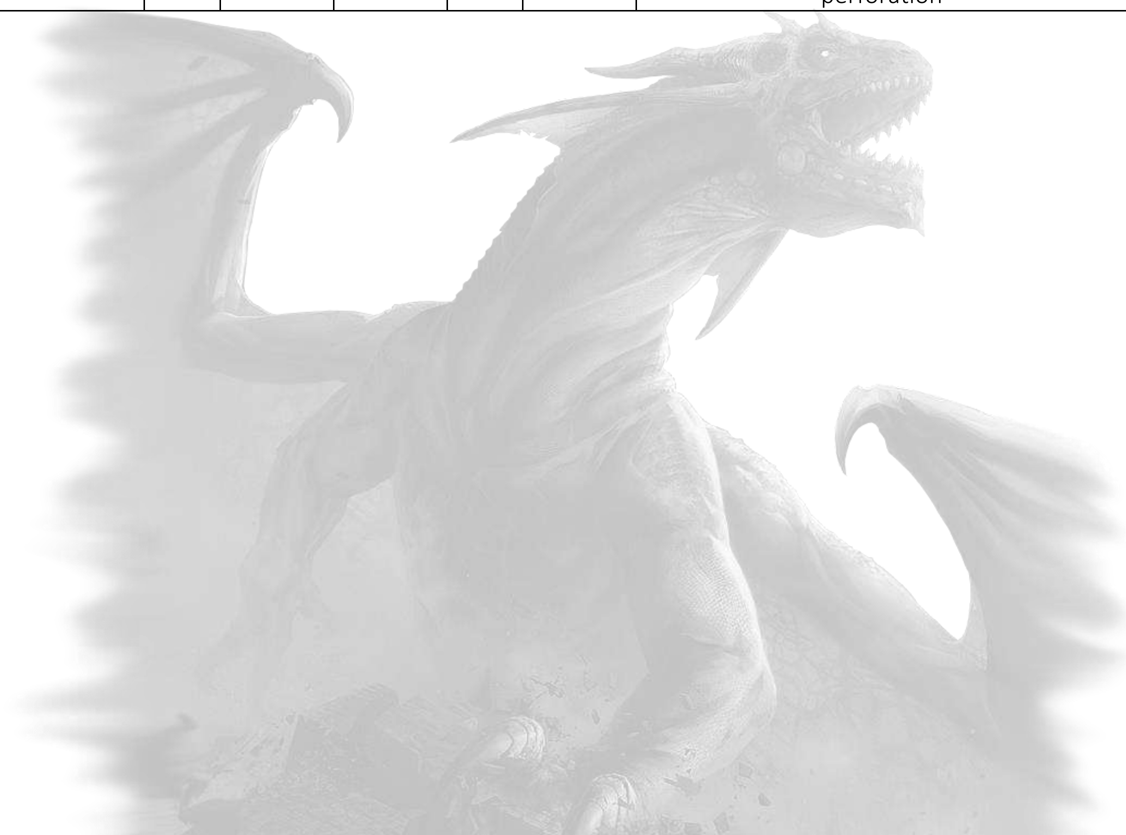
Défenses	
Armure	25
Régénération	/
Esquive	24
Repositionnement	22
Blocage	23

Résistances
/

Immunités
Feu, renversement, saignement

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Battement d'ailes	23	C	5D6+3	15	/	Allonge, étourdissement (-2), force écrasante, renversement (75 %)	2
Griffes	23	T	8D6	20	/	Ablation, allonge, force écrasante, renversement (50 %), saignement (75 %)	3
Morsure	23	P	10D6	20	/	Ablation, allonge, force écrasante, perforation	1



Vrai Dragon

Capacités

Bond

Avec cette action de mouvement, le vrai dragon effectue un saut de 6 mètres à partir de sa position actuelle. Ce saut peut être vertical ou horizontal.

Souffle enflammé

Le vrai dragon utilise son tour complet pour projeter un cône de feu de 10 mètres de long. Les personnages situés dans l'air d'effet doivent effectuer un jet de repositionnement (si cela leur permet de se mettre à couvert ou de sortir de la zone) contre le jet d'attaque du dragon (base 20). Un personnage doté d'un pavois peut tenter un blocage pour se protéger derrière son grand bouclier. Cependant, le pavois subit 1D10 dégâts d'ablation.

Un personnage qui rate sa défense contre le souffle brulant du dragon prend **feu** et subit 7D6 dégâts sur toutes les parties du corps. La capacité d'absorption de l'armure s'applique, mais celle-ci subit 2 dégâts d'ablation. Quand le vrai dragon vient d'utiliser sa capacité *Souffle enflammé*, il doit attendre 5 tours que son organisme refroidisse avant de pouvoir s'en servir de nouveau.

Vol

Tant que le vrai dragon conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 30 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un vrai dragon, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 20 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un dragon tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 25), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le vrai dragon peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Télépathie

Un vrai dragon peut communiquer par télépathie avec un personnage en ligne de vue situe à moins de 2 kilomètres. Ce pouvoir ignore les barrières du langage et permet à la cible de formuler une réponse dans sa tête si elle le souhaite.

Butin	
Croc de dragon (4D10)	Larmes de dragon (2D10)
Queue de dragon (2D10)	Sang de dragon (5D10)
Le trésor du dragon	

Vulnérabilité
Huile contre les draconides



Wyvern

Menace	Fort / Difficile
Taille	2 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Montagnes et vallées

Intelligence	Sauvage
Poids	900 kg
Récompense	1000 ₵
Organisation	Solitaire ou en couple

Int	1
Ref	10
Dex	10
Cor	10

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	8
Course	21
Saut	4
End	40

Enc	100
Réc	8
PS	80
Vig	0

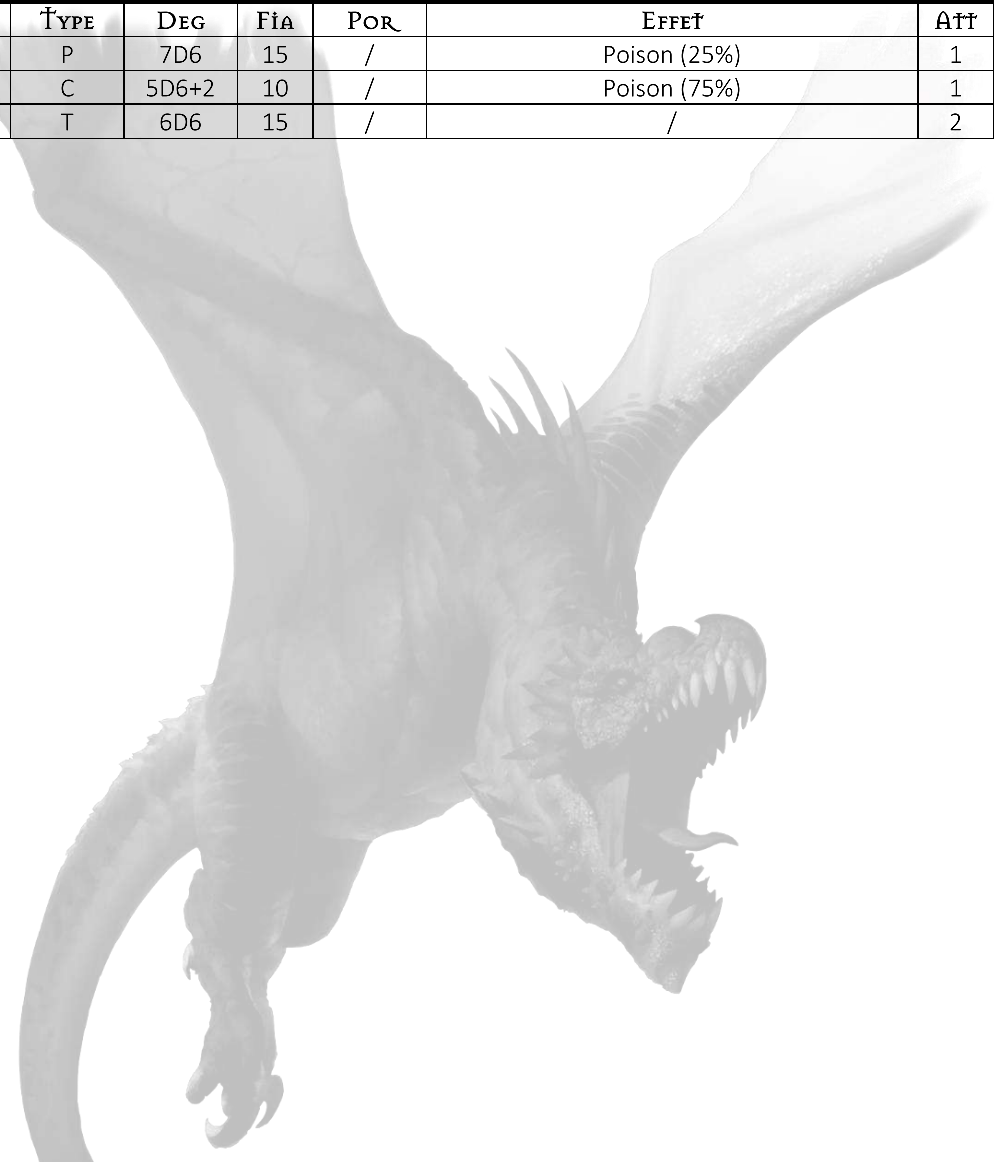
Compétences			
Athlétisme	18	Bagarre	17
Courage	14	Furtivité	16
Résilience	18	Rés. magie	14
Survie	16	Vigilance	17

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	18
Blocage	18

Résistances
Tranchant, perforant

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	18	P	7D6	15	/	Poison (25%)	1
Queue	18	C	5D6+2	10	/	Poison (75%)	1
Serres	18	T	6D6	15	/	/	2



Wyvern

Capacités

Vol

Tant que la wyvern conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une wyvern, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une wyvern tombe, elle doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 21), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute. Quand elle est en vol, la wyvern peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Projection de Venin

Les wyverns peuvent cracher du venin sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 3D6 de dégâts qui ont 100% de chance de provoquer un **empoisonnement**.

Butin	
Ecailles de draconide (1D10)	Extrait de venin (1D10)
Œil de wyvern (1D2)	Œuf de wyvern (1D6/2)

Vulnérabilité
Huile contre les draconides

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+3 aux dégâts de mêlée	20



Wyvern royale

Menace	Fort / Difficile
Taille	3 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Montagnes et vallées

Intelligence	Sauvage
Poids	1,2 tonne
Récompense	2000 ₵
Organisation	Solitaire, parfois en couple

Int	1
Ref	12
Dex	12
Cor	12

Vit	9
Emp	1
Tech	1
Vol	8

Etou	10
Course	27
Saut	5
End	50

Enc	120
Réc	10
PS	100
Vig	0

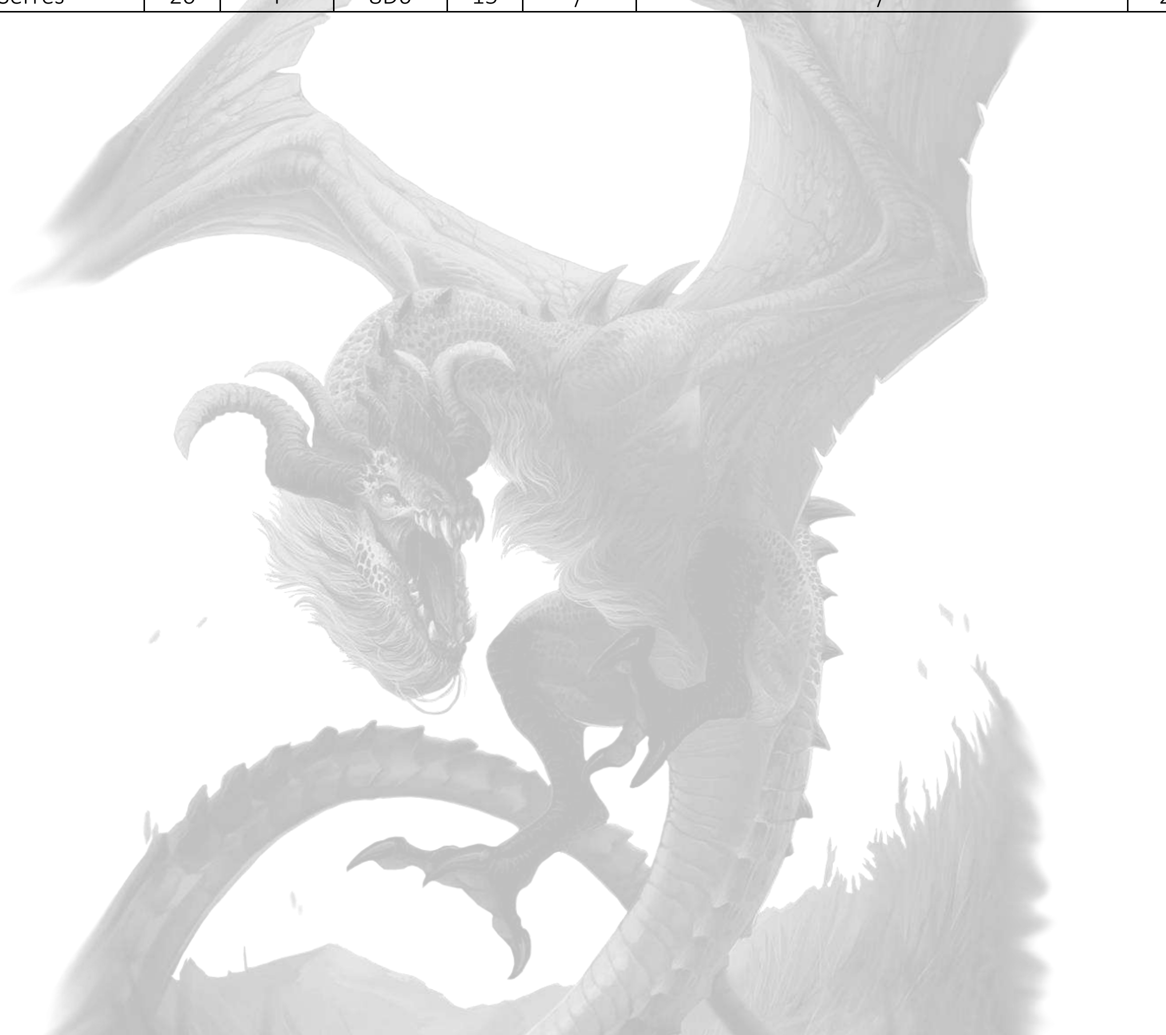
Compétences			
Athlétisme	20	Bagarre	19
Courage	16	Furtivité	18
Résilience	20	Rés. magie	16
Survie	16	Vigilance	17

Défenses	
Armure	15
Régénération	/
Esquive	18
Repositionnement	20
Blocage	20

Résistances
Tranchant, perforant

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	20	P	9D6	15	/	Poison (50%)	1
Queue	20	C	7D6+2	10	/	Poison (100%)	1
Serres	20	T	8D6	15	/	/	2



Wyvern royale

Capacités

Vol

Tant que la wyvern royale conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une wyvern royale, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une wyvern royale tombe, elle doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la wyvern royale peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Projection de Venin

Les wyverns royales peuvent cracher du venin sur une cible située à moins de 10 mètres, lui infligeant 5D6 de dégâts qui ont 100% de chance de provoquer un **empoisonnement**.

Butin	
Ecailles de draconide (1D10)	Œuf de wyvern royale (1D6/2)
Extrait de venin (1D10)	Œil de wyvern (1D2)

Vulnérabilité
Huile contre les draconides

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+3 aux dégâts de mêlée	20




ANATO FINNSTARK

Élémentaires



Élémentaires

- Armure ensorcelée 102
- Élémentaire de feu 104
- Élémentaire de glace 106
- Élémentaire de terre 108
- Gargouille 110
- Golem 112
- Tréant 114



Armure ensorcelée

Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	*		Poids	*
Sens	Nyctalopie		Récompense	400 ₵
Environnement	Ruines et tours de sorciers		Organisation	Solitaire ou par paire

Int	1		Vit	4		Etou	/		Enc	80
Ref	8		Emp	1		Course	12		Réc	6
Dex	6		Tech	1		Saut	2		PS	60
Cor	8		Vol	4		End	/		Vig	0

Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	16
Courage	/	Furtivité	10
Intimidation	10	Physique	16
Résilience	/	Res. contrainte	/
Rés. magie	14	Survie	13
Vigilance	14		

Défenses	
Armure	*
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	10
Blocage	16

Résistances
*

Immunités
Charme, contrainte, étourdissement, peur, poison, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	16	C	1D6+2	15	/	/	2

* Dépend de l'armure utilisée



Armure ensorcelée

Capacités

Maître d'arme

Une armure ensorcelée maîtrise tous les types d'armes et possède une base de 16 dans toutes les compétences d'arme. Quand elle porte une arme à une main, sa valeur d'attaque par tour est de 2 pour toutes ses attaques. Quand elle porte une arme à deux mains, sa valeur d'attaque par tour est de 1 pour toutes ses attaques.

Fente

Pendant son tour, l'armure ensorcelée peut sacrifier 10 points de santé pour effectuer un seul jet d'attaque supplémentaire avec une arme qu'elle manie. Si l'utilisation de cette capacité est censée réduire ses points de santé à 0 ou moins, l'armure ensorcelée est détruite après l'attaque supplémentaire.

Armure ensorcelée

Une armure ensorcelée est composée de trois pièces d'armure. Chaque localisation dispose du PA de la pièce d'armure correspondante. L'armure ensorcelée ne peut pas porter d'armure, mais il est possible de la renforcer avec des améliorations d'armure et des glyphes, comme pour une armure ordinaire. La valeur de PA d'une armure ensorcelée ne se régénère pas au rythme de ses points de santé, mais on peut la réparer en suivant les règles d'artisanat habituelles. En outre, la visibilité restreinte ne s'applique pas. Lorsque le PA d'un membre d'une armure ensorcelée est réduit à 0, on considère que ce membre est tranché et devient inutilisable.

Butin

Armes ou objets portés	Armure utilisée
Poussière imprégnée (1D6/3)	Cinquième essence (1D6/3)

Vulnérabilité

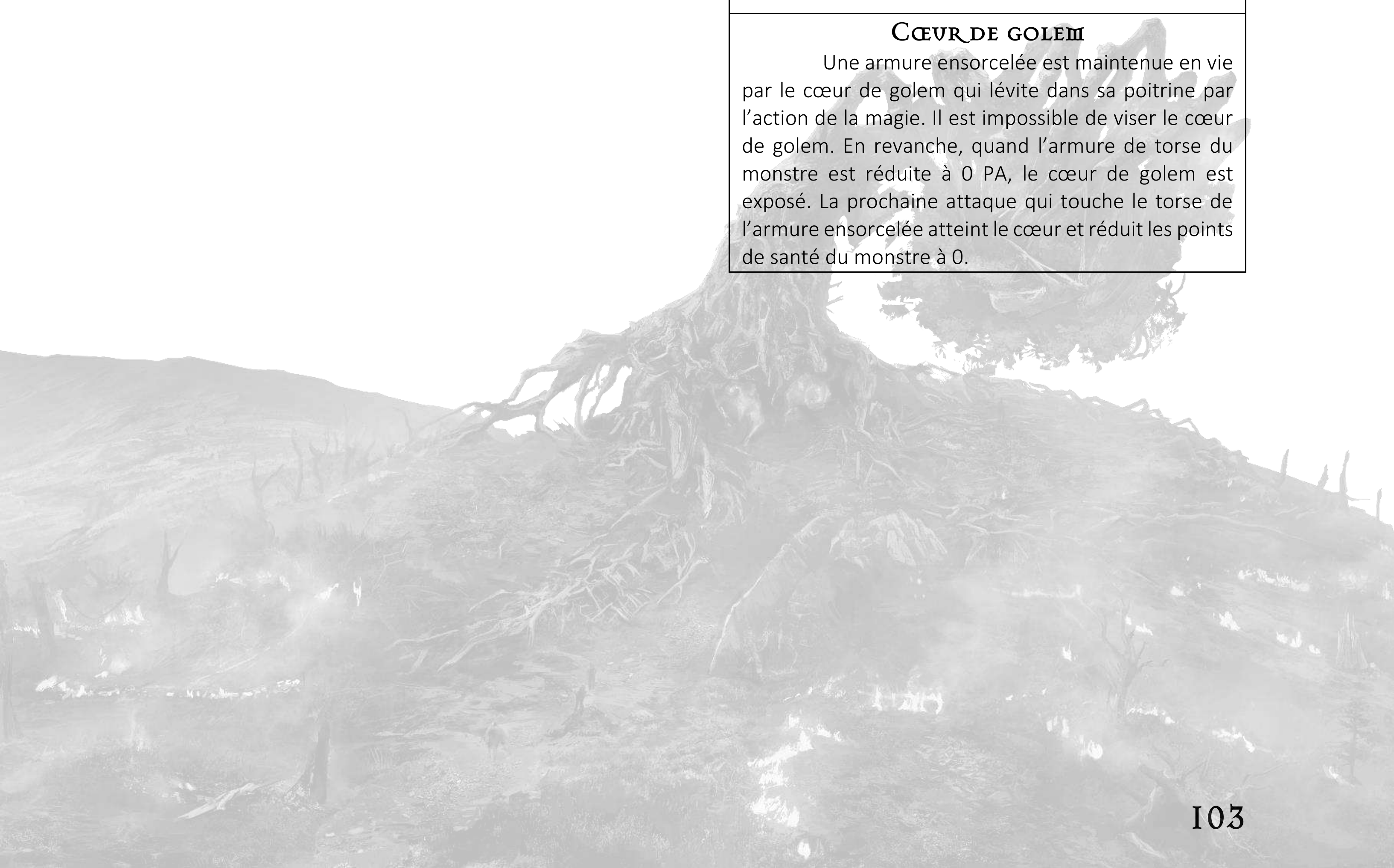
Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium

Bombes au dimeritium

Lorsqu'elle est touchée par une bombe au dimeritium, l'armure ensorcelée est perturbée, ses gestes ralentissent. Elle ne peut plus utiliser sa capacité *Fente* et subit -2 sur tous ses jets tant qu'elle reste dans l'aire d'effet de la bombe.

Cœur de golem

Une armure ensorcelée est maintenue en vie par le cœur de golem qui lévite dans sa poitrine par l'action de la magie. Il est impossible de viser le cœur de golem. En revanche, quand l'armure de torse du monstre est réduite à 0 PA, le cœur de golem est exposé. La prochaine attaque qui touche le torse de l'armure ensorcelée atteint le cœur et réduit les points de santé du monstre à 0.



Élémentaire de feu

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	2,50 m	Poids	2,7 tonnes
Sens	/	Récompense	1600 ₡
Environnement	Lieu d'invocation	Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	5	Etou	10	Enc	100
Ref	7	Emp	1	Course	15	Réc	10
Dex	6	Tech	1	Saut	3	PS	100
Cor	11	Vol	9	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	12
Courage	/	Furtivité	7
Intimidation	11	Physique	20
Résilience	18	Rés. magie	15
Survie	7	Vigilance	9

Défenses	
Armure	15
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	10
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
Charmes magiques, contrainte, feu, maladie, peur, poison, renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	16	C	5D6	20	/	Feu (50 %), force écrasante	2



Élémentaire de feu

Capacités

Mangeur de feu

Lorsqu'un personnage lance un sort de feu sur un élémentaire de feu, ce dernier regagne autant de points de santé que la moitié des dégâts infligés par le sort et bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses jets pendant 3 tours. Si une attaque de glace, d'eau ou de vent a affaibli l'élémentaire auparavant, il récupère immédiatement l'*Aura de fournaise*.

Cercle de flammes

Quand il effectue cette action qui nécessite un tour complet, l'élémentaire de feu bondit puis, lorsqu'il retombe, un cercle de flammes surgit du sol autour de lui. Les personnages engagés au corps à corps avec le monstre doivent se repositionner (SD 17). S'ils échouent, ils subissent 5D6 dégâts au torse et prennent **feu**. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Piétinement enflammé

L'élémentaire de feu utilise son tour complet pour piétiner le sol avec une force phénoménale. Le choc fait jaillir du sol un rideau de flammes de 6 mètres de long et 2 mètres de large. Les personnages situés dans la zone d'éruption doivent se repositionner (SD 17). Lorsqu'ils échouent, ils subissent 5D6 dégâts au torse et prennent **feu**. Ensuite, la vague de feu se dissipe. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Aura de fournaise

L'élémentaire de feu produit une aura de chaleur insoutenable. Quand un personnage se trouve à 2 mètres d'un élémentaire, il subit les malus de **chaleur extrême**. S'il commence son tour au contact de l'élémentaire de feu, il a 50 % de chance de prendre **feu**.

Butin

Essence de feu (2D6)	Gemme (1D6/2)
Pierre d'élémentaire (1)	Pierre runique Dazhbog (1)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+3 au seuil de Vigueur	20

Vulnérabilité

Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium, magie de l'eau

Étouffer les flammes

Lorsqu'une attaque de glace, d'eau ou de vent touche l'élémentaire de feu, sa capacité *Aura de fournaise* est annulée pendant 1D6 tours. Une fois le délai écoulé, l'élémentaire de feu regagne son aura au début de son tour.



Élémentaire de glace

Menace	Fort / Complexe		Intelligence	Sauvage
Taille	2,50 m		Poids	2,7 tonnes
Sens	/		Récompense	1600 ₵
Environnement	Lieu d'invocation		Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	3	Etou	10	Enc	130
Ref	6	Emp	1	Course	15	Réc	11
Dex	5	Tech	1	Saut	3	PS	110
Cor	13	Vol	9	End	55	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	9	Bagarre	10
Courage	/	Furtivité	7
Intimidation	11	Physique	22
Résilience	20	Rés. magie	13
Survie	7	Vigilance	9

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	10
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
Charmes magiques, contrainte, gel, maladie, peur, poison, renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	15	C	8D6	20	/	Force écrasante, gel (50 %)	1



Élémentaire de glace

Capacités

Vague de glace

L'élémentaire de glace utilise son tour complet pour piétiner le sol avec une force phénoménale. Le choc fait jaillir du sol un cône de glace de 4 mètres de long. Les personnages situés sur la trajectoire du cône doivent se repositionner (SD 17). Lorsqu'ils échouent, ils subissent 6D6 dégâts au torse et sont **gelés**. Ensuite, le cône de glace se dissipe. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Cercle de glace

Lorsqu'il effectue cette action qui nécessite un tour complet, l'élémentaire de glace bondit pour faire surgir un cercle de glace tout autour de lui quand il retombe. Les personnages engagés au corps à corps avec le monstre doivent se repositionner (SD 17). S'ils échouent, ils subissent 6D6 dégâts au torse et **gèlent**. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

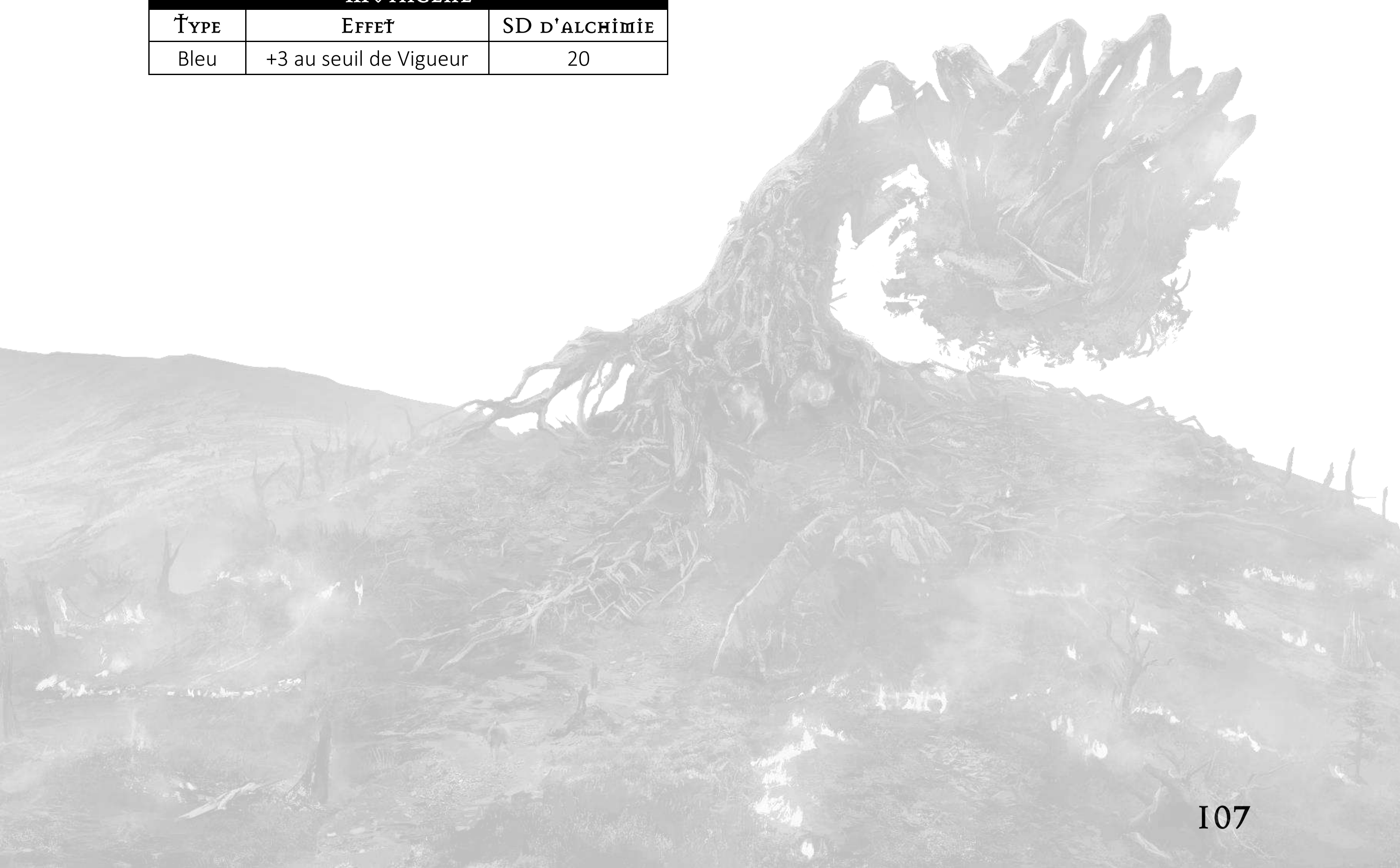
Geler l'eau

En accomplissant cette action, l'élémentaire touche une surface liquide pour geler une zone de 4 mètres de rayon. Si une créature située dans la zone concernée possède une valeur de SAUT suffisamment élevée pour s'échapper, elle doit effectuer un jet de repositionnement (SD 16) pour s'enfuir avant que l'eau gèle. Si elle échoue ou que sa valeur de SAUT est trop basse, elle ne peut plus bouger ou effectuer d'action jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de *Physique* (SD 18) ou qu'un autre intervenant inflige 10 points de dégâts à la glace. Dès qu'une créature qui a besoin de respirer pour survivre est prisonnière de la glace, elle **suffoque**. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Butin	
Essence d'eau (2D6)	Gemme (1D6/2)
Pierre d'élémentaire (1)	Pierre runique Zoria (1)

Vulnérabilité
Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium, feu

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+3 au seuil de Vigueur	20



Élémentaire de terre

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	2,50 m	Poids	2,7 tonnes
Sens	/	Récompense	1500 ₵
Environnement	Lieu d'invocation	Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	3	Etou	10	Enc	130
Ref	6	Emp	1	Course	15	Réc	11
Dex	5	Tech	1	Saut	3	PS	110
Cor	13	Vol	9	End	55	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	9	Bagarre	10
Courage	/	Furtivité	7
Intimidation	11	Physique	22
Résilience	20	Rés. magie	13
Survie	7	Vigilance	9

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	9
Blocage	14

Résistances
Feu

Immunités
Charmes magiques, contrainte, maladie, peur, poison, renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	14	C	8D6	20	/	Force écrasante	2



Élémentaire de terre

Capacités

Piétinement déchaîné

L'élémentaire de terre utilise son tour complet pour piétiner le sol avec une force phénoménale. Le choc fait jaillir du sol une rangée de pierres acérées de 6 mètres de long et 2 mètres de large.

Les personnages situés dans la zone d'éruption doivent se repositionner (SD 18) ou bloquer avec leur bouclier (SD 18). Lorsqu'ils échouent, ils subissent 6D6 dégâts au torse, sont **étourdis** et projetés au bout de la rangée. Ensuite, les roches se fondent dans le sol. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Lancer de rocher

Avec cette action, l'élémentaire de terre détache un morceau de roche de son corps et l'envoie sur une cible jusqu'à 10 mètres en faisant un jet d'*Athlétisme*. Si la cible rate son jet de défense, elle subit 6D6 dégâts sur une partie du corps choisie aléatoirement.

Cercle de pierres

Lorsqu'il effectue cette action qui nécessite un tour complet, l'élémentaire de terre bondit puis, lorsqu'il retombe, un cercle de roches acérées surgit du sol autour de lui. Les personnages engagés au corps à corps avec le monstre doivent se *repositionner* (SD 18) ou bloquer avec leur bouclier (SD 18). S'ils échouent, ils subissent 4D6 dégâts au torse, se mettent à **saigner** et sont **renversés** 2 mètres plus loin. Ensuite, les roches se fondent dans le sol.

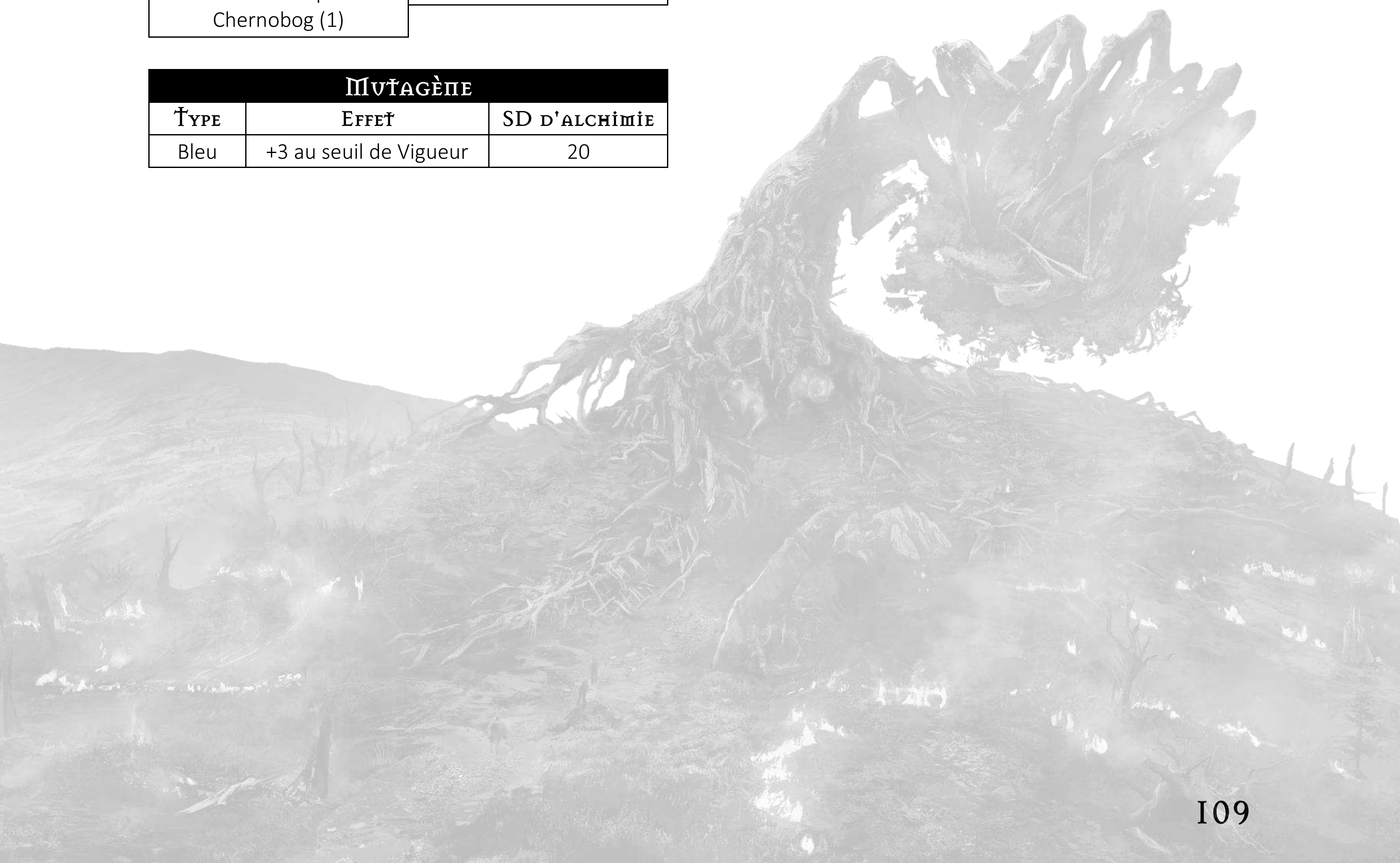
Sinon, l'élémentaire de terre peut utiliser cette capacité pour créer un rempart de pierre de 2 mètres de haut et de 4 mètres de rayon. Pour escalader le cercle centré autour de l'élémentaire, il faut réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16). Le monstre peut utiliser une action pour révoquer le cercle de pierre. Sinon, il reste en place jusqu'à ce qu'il ait subi 30 points de dégâts au total. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Butin	
Gemme (1D6/2)	Météorite (2D6)
Pierre runique Chernobog (1)	Pierre d'élémentaire (1)

Vulnérabilité
Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+3 au seuil de Vigueur	20



Gargouille

Menace	Moyen / Difficile
Taille	1,75 m
Sens	/
Environnement	Là où son maitre lui ordonne

Intelligence	Incapable de réfléchir
Poids	750 kg
Récompense	900 ₡
Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	4	Etou	7	Enc	100
Ref	8	Emp	1	Course	12	Réc	7
Dex	5	Tech	1	Saut	2	PS	70
Cor	10	Vol	5	End	/	Vig	0

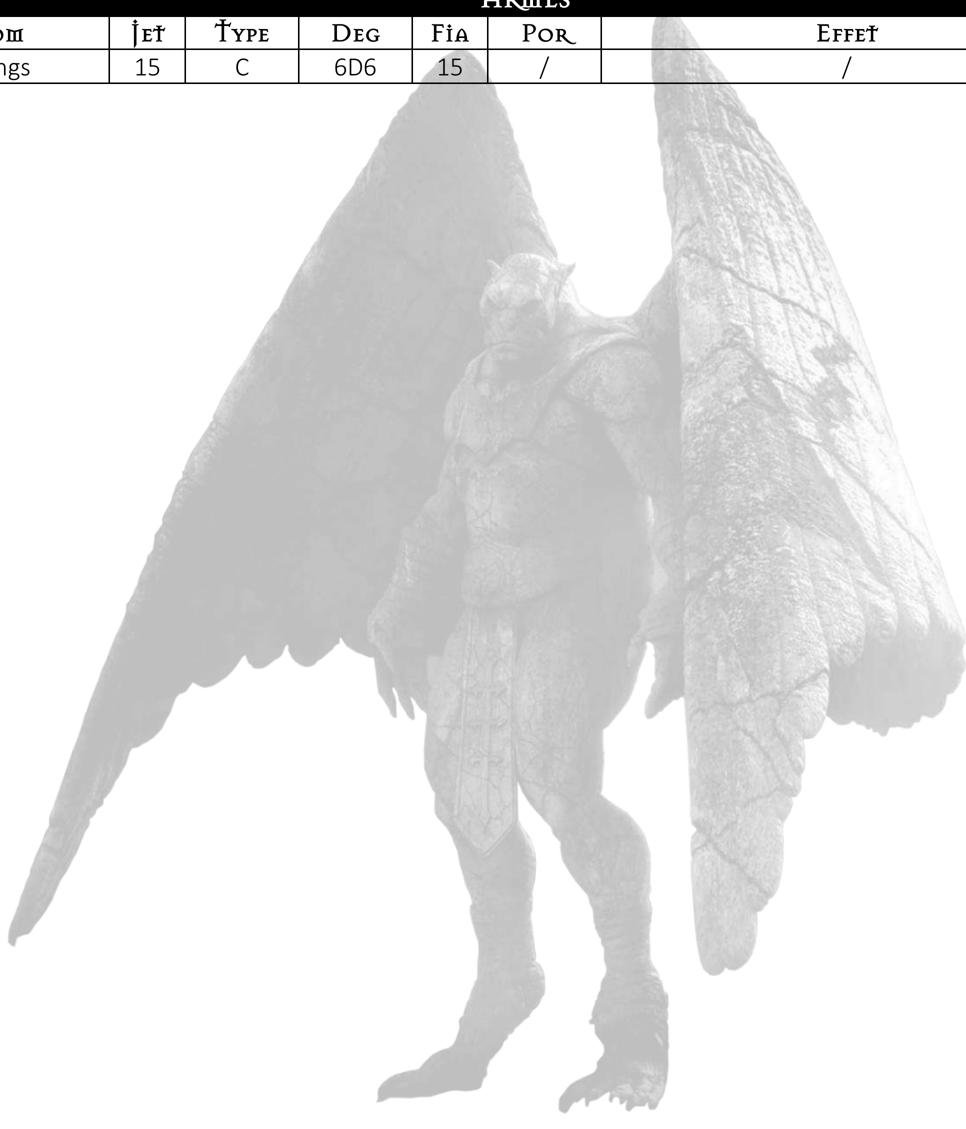
Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	15
Furtivité	10	Rés. magie	15
Survie	6	Vigilance	9

Défenses	
Armure	15
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	10
Blocage	15

Résistances
Contondant, perforant, tranchant

Immunités
Charmes magiques, contrainte, feu, maladie, peur, poison, renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	15	C	6D6	15	/	/	1



Gargouille

Capacités

Charge aérienne

Une gargouille peut utiliser une attaque spéciale de charge et sauter vers sa cible en ignorant les obstacles.

Massif

Les gargouilles sont immunisées à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Lanceur de roche

Avec cette action, la gargouille s'empare d'un rocher qu'elle lance sur une cible située à moins de 15 mètres. Cette attaque a une base de 17. Si la cible rate son action de défense, elle subit 5D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement. Quand le projectile touche la tête ou le torse, la cible doit en plus effectuer un jet de sauvegarde d'**étourdissement** à -1.

Piétinement

Une gargouille peut frapper violemment le sol du pied, obligeant toute personne dans un rayon de 10 mètres à réussir un test d'*Athlétisme* contre le *Physique* de la gargouille pour ne pas tomber **au sol**.

Construite

Une gargouille est immunisée au **saignement,** au **poison,** au **feu** et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais la raisonner, et elle n'est jamais à court d'endurance.

Souffle empoisonné

Les gargouilles peuvent souffler un nuage toxique qui **empoisonne** toute personne dans un cône de 6 mètres à moins de réussir un test de repositionnement contre la *Bagarre* de la gargouille.

Butin

Cinquième essence (1D6/2)	Cœur de golem (1)
	Poussière imprégnée (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+1 au seuil de vigueur	15

Vulnérabilité

Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium

Bombes au dimeritium

Lorsqu'elle est touchée par une *bombe au dimeritium*, la gargouille est ralentie. Elle ne peut plus utiliser ses capacités *Piétinement*, *Charge aérienne* ou *Souffle empoisonné* et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.



Golem

Menace	Fort / Simple
Taille	2,50 m
Sens	/
Environnement	À proximité des ruines et des tours de sorciers

Intelligence	Incapable de réfléchir
Poids	900 kg
Récompense	1200 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	10
Dex	6
Cor	13

Vit	4
Emp	1
Tech	1
Vol	4

Etou	8
Course	12
Saut	2
End	/

Enc	130
Réc	8
PS	80
Vig	0

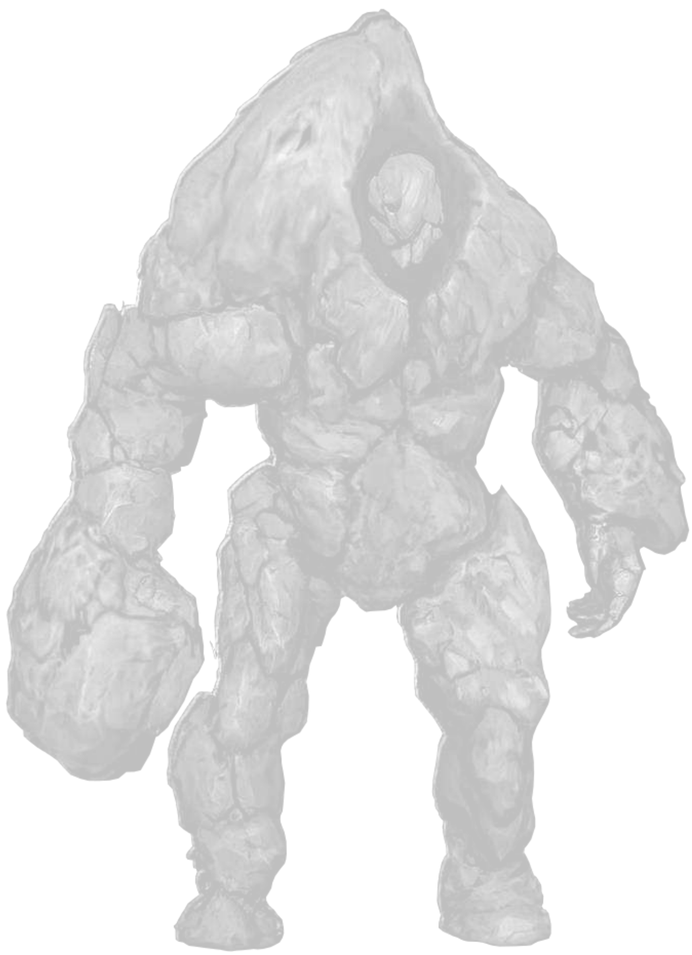
Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	15
Furtivité	8	Physique	23
Rés. magie	14	Survie	5
Vigilance	9		

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	/
Blocage	15

Résistances
Perforant, tranchant

Immunités
Charmes magiques, contrainte, maladie, peur, poison, renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	15	C	8D6	20	/	Ablation, force écrasante	1



Golem

Capacités

Charge

Utilisant son tour complet, le golem charge sur 10 mètres et effectue une attaque de poings (base 12). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de Physique (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Construit

Un golem est immunisé au **saignement,** au **poison,** au **feu** et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'endurance.

Force écrasante

Comme le golem frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Butin

Cœur de golem (1)	Poussière imprégnée (1D6)
Rune aléatoire (1)	

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18

Vulnérabilité

Huile contre les élémentaires, électricité

Vulnérable à l'électricité

Les golems sont vulnérables à l'**électricité**, qui perturbe leur fonctionnement. S'ils subissent plus de 10 points de dégâts d'**électricité**, ils doivent réaliser un jet de sauvegarde d'étourdissement à 7.

Bombes au dimeritium

Lorsqu'il est touché par une bombe au dimeritium, le golem est ralenti. Il ne peut plus utiliser ses capacités *force écrasante* et *charge* et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.



Tréant

Menace	Fort / Simple		Intelligence	Incapable de réfléchir
Taille	3 m		Poids	900 kg
Sens	/		Récompense	1200 ₵
Environnement	Autour des ruines druidiques		Organisation	Solitaire

Int	1		Vit	4
Ref	10		Emp	1
Dex	6		Tech	1
Cor	13		Vol	4

Etou	8		Enc	130
Course	12		Réc	8
Saut	2		PS	80
End	/		Vig	0

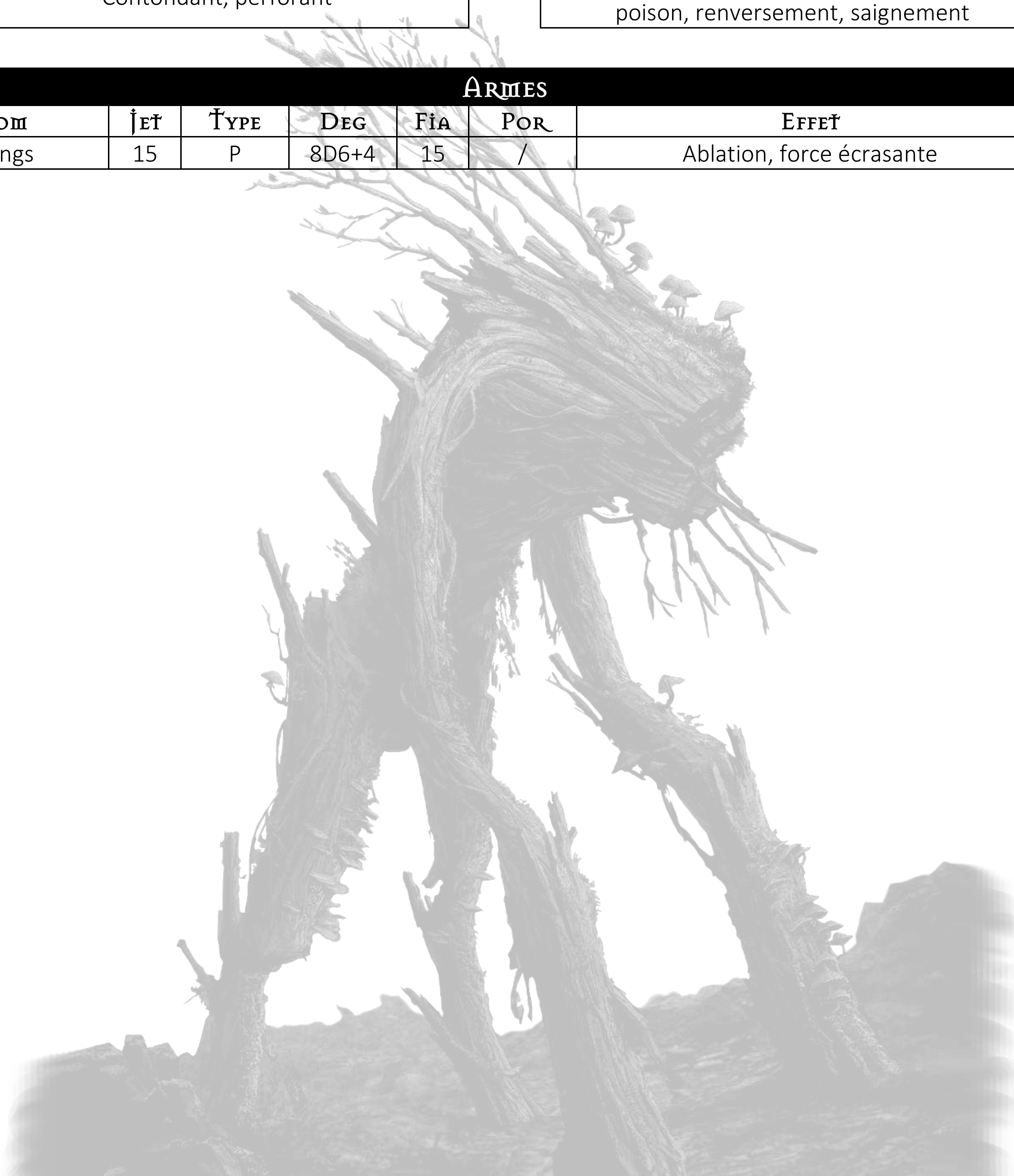
Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	15
Furtivité	8	Physique	23
Rés. magie	14	Survie	5
Vigilance	9		

Défenses	
Armure	20
Régénération	5
Esquive	14
Repositionnement	8
Blocage	15

Résistances
Contondant, perforant

Immunités
Charmes magiques, contrainte, maladie, peur, poison, renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	15	P	8D6+4	15	/	Ablation, force écrasante	1



Tréant

Capacités

Charge

Utilisant son tour complet, le tréant charge sur 10 mètres et effectue une attaque de poings (base 12). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Construit

Un tréant est immunisé au **saignement**, au **poison**, et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'endurance.

Force écrasante

Comme le tréant frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Butin

Bois (2D10)	Cœur de tréant (1)
Rune aléatoire (1)	

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18

Vulnérabilité

Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium,

Bombes au dimeritium

Lorsqu'il est touché par une *bombe au dimeritium*, le tréant est ralenti. Il ne peut plus utiliser ses capacités *Force écrasante* et *Charge* et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.





Hybrides



Hybrides

- Amphisbène 120
- Berberoka 122
- Chimère 124
- Griffon 126
- Griffon - Archigriffon 128
- Griffon Royal 130
- Harpie 132
- Harpie Celenos 134
- Lamia 136
- Manticore 138
- Sirène 140
- Succube 142
- Uktena 144



Amphisbène

Menace	Faible / Simple	Intelligence	Sauvage
Taille	10 m	Poids	100 kg
Sens	Traque olfactive	Récompense	50 ₵
Environnement	Lacs, rivières	Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	6	Etou	5	Enc	70
Ref	4	Emp	2	Course	18	Réc	5
Dex	3	Tech	1	Saut	3	PS	25
Cor	7	Vol	3	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	7	Bagarre	10
Courage	8	Furtivité	16
Intimidation	7	Physique	11
Résilience	11	Rés. magie	6
Survie	9	Vigilance	12

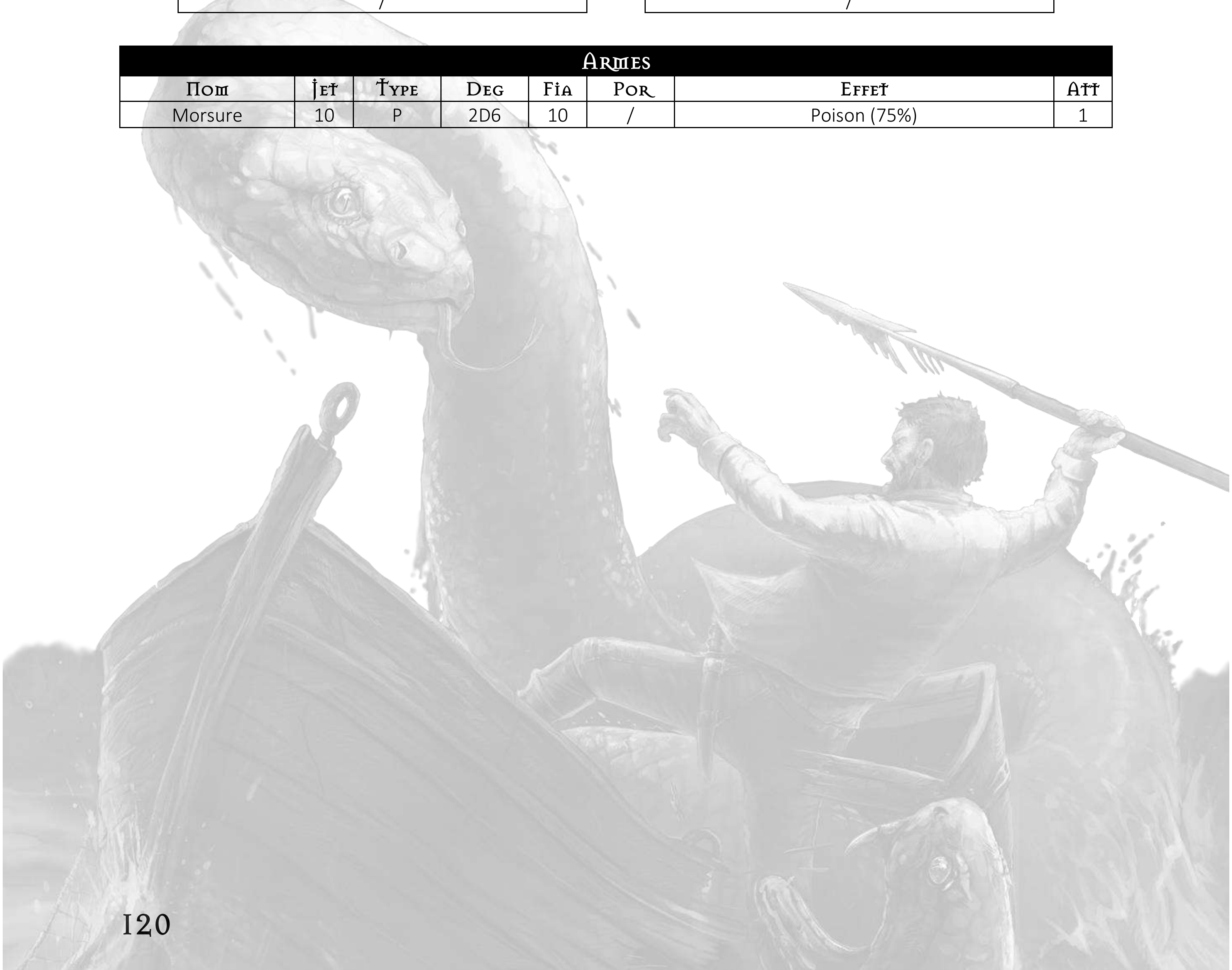
Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	9
Repositionnement	7
Blocage	10

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	10	P	2D6	10	/	Poison (75%)	1



Amphisbène

Capacités

Esprits indépendants

L'amphisbène possède deux têtes qui agissent chacune de façon indépendante. Elles ont leur propre initiative et leur propre tour de combat.

Amphibien

Les amphisbènes peuvent rester sous l’eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l’eau.

Projection de poison

Les amphisbènes peuvent cracher du poison sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 3D6 de dégâts et l'empoisonnant à coup sûr.

Butin	
Extrait de venin (2D6)	Os de bêtes (1D6)
Viande crue (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 aux dégâts en	15



Berberoka

Menace	Faible / Simple	Intelligence	Sauvage
Taille	1 m à l'épaule	Poids	95 kg
Sens	Traque olfactive	Récompense	45 ₡
Environnement	Marécages, lacs et étangs	Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	2	Vit	4	Etou	5	Enc	60
Ref	6	Emp	5	Course	12	Réc	5
Dex	5	Tech	1	Saut	4	PS	25
Cor	6	Vol	5	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	13
Courage	9	Furtivité	10
Psychologie	10	Résilience	12
Rés. magie	10	Tactique	6
Vigilance	14		

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	13
Repositionnement	12
Blocage	13

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	13	T	3D6+2	10	/		2
Morsure	12	P	4D6	15	/	Saignement (25%)	1



Berberoka

Capacités

Cracheur d'eau

Un berberoka peut recracher violemment l'eau qu'il a avalé. Dans un cône de 10 mètres devant lui, toutes les cibles qui ratent un test de défense contre l'*Athlétisme* du berberoka subissent 2D6 de dégâts non létaux et sont **déséquilibrés**.

Esprit de ruche

Les berberokas ajoutent 1 point à leur caractéristiques INTELLIGENCE et EMPATHIE pour tout compagnon de meute à proximité, pour un maximum de 4. Toutefois, cela ne leur permet pas de devenir pensant.

Buveur d'eau

Un berberoka peut avaler bien plus d'eau que ne devrait pouvoir en contenir son corps en la mettant sous pression. Il peut avaler 9m³ soit l'équivalent d'un étang. En utilisant cette capacité, il devient gonflé et rugueux, réduisant de 3 points sa DEXTÉRITÉ et sa VITESSE, mais obtient une **résistance aux dégâts contondants**.

Butin	
Huile de dermoptère (1D6/2)	Essence d'eau (1D6)
	Peau de loup (1)

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides

Ichthyophobie

Les berberokas ont une peur intense et irrationnelle des homards et des crabes et en leur présence doivent réussir un test de *Courage* de SD 15 ou fuir immédiatement.



Chimère

Menace	Fort / Complexe
Taille	2,50 m
Sens	Nyctalopie, traque olfactive
Environnement	Montagnes, plaines et déserts

Intelligence	Sauvage
Poids	1,2 tonne
Récompense	1500 ₡
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	12
Dex	7
Cor	8

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	7

Etou	7
Course	21
Saut	4
End	50

Enc	150
Réc	10
PS	120
Vig	0

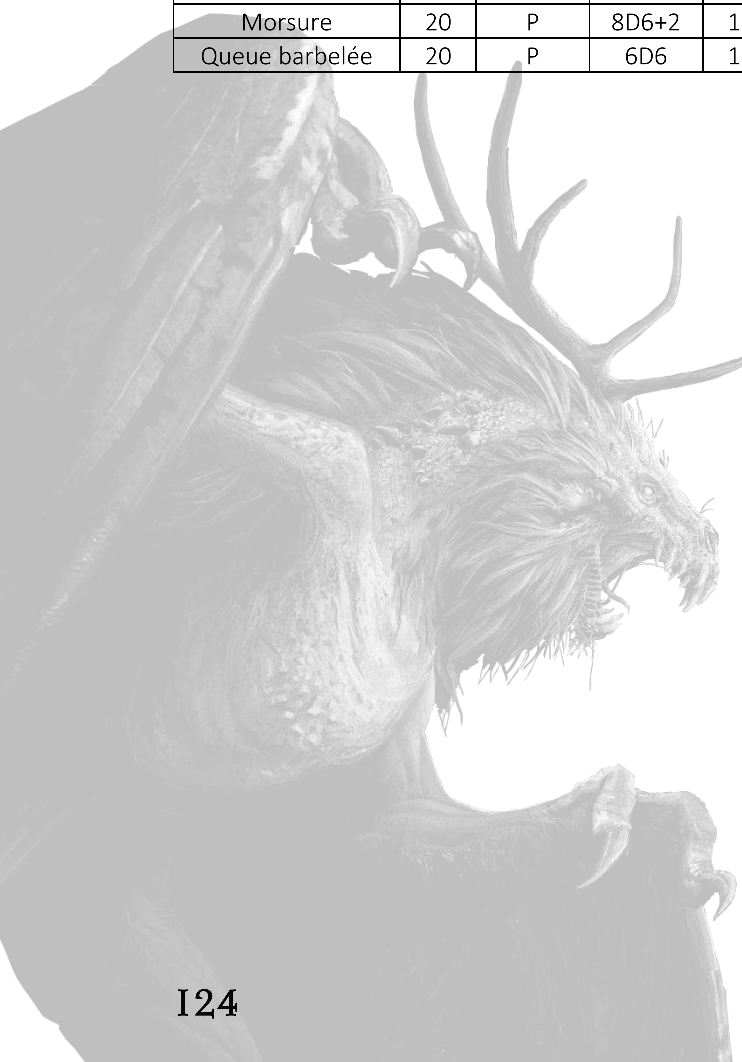
Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	19
Courage	17	Furtivité	12
Intimidation	14	Physique	23
Résilience	20	Rés. magie	17
Survie	14	Vigilance	17

Défenses	
Armure	12
Régénération	3
Esquive	19
Repositionnement	16
Blocage	20

Résistances
Poison

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Cornes	20	C	5D6	15	/	Étourdissement	1
Griffes	20	T	6D6+2	15	/	/	2
Morsure	20	P	8D6+2	15	/	Saignement (50%), poison (50%)	1
Queue barbelée	20	P	6D6	10	/	Allonge	1



Chimère

Capacités

Crachat acide

Lors d'une action, la chimère peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 12 mètres en réalisant un jet d'attaque base 16. Si la cible rate sa défense, elle subit 5D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6+2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6+2 dégâts d'ablation.

Charge

Utilisant son tour complet, la chimère charge sur 10 mètres et effectue une attaque de serres (base 17). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Vol

Tant que la chimère conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une chimère, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 15 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une chimère tombe, elle doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la chimère peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Butin	
Croc de chimère (1D6/3)	Poussière imprégnée (1D6/3)
Corne de chimère (1D6/3)	

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts de	18



Griffon

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	2 m au garrot	Poids	900 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	1200 ₵
Environnement	Haute montagne	Organisation	Solitaire ou en couple

Int	1	Vit	6	Etou	10	Enc	150
Ref	10	Emp	1	Course	18	Réc	10
Dex	10	Tech	1	Saut	3	PS	100
Cor	15	Vol	5	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	17	Bagarre	17
Courage	15	Furtivité	14
Résilience	18	Rés. magie	14
Survie	16	Vigilance	18

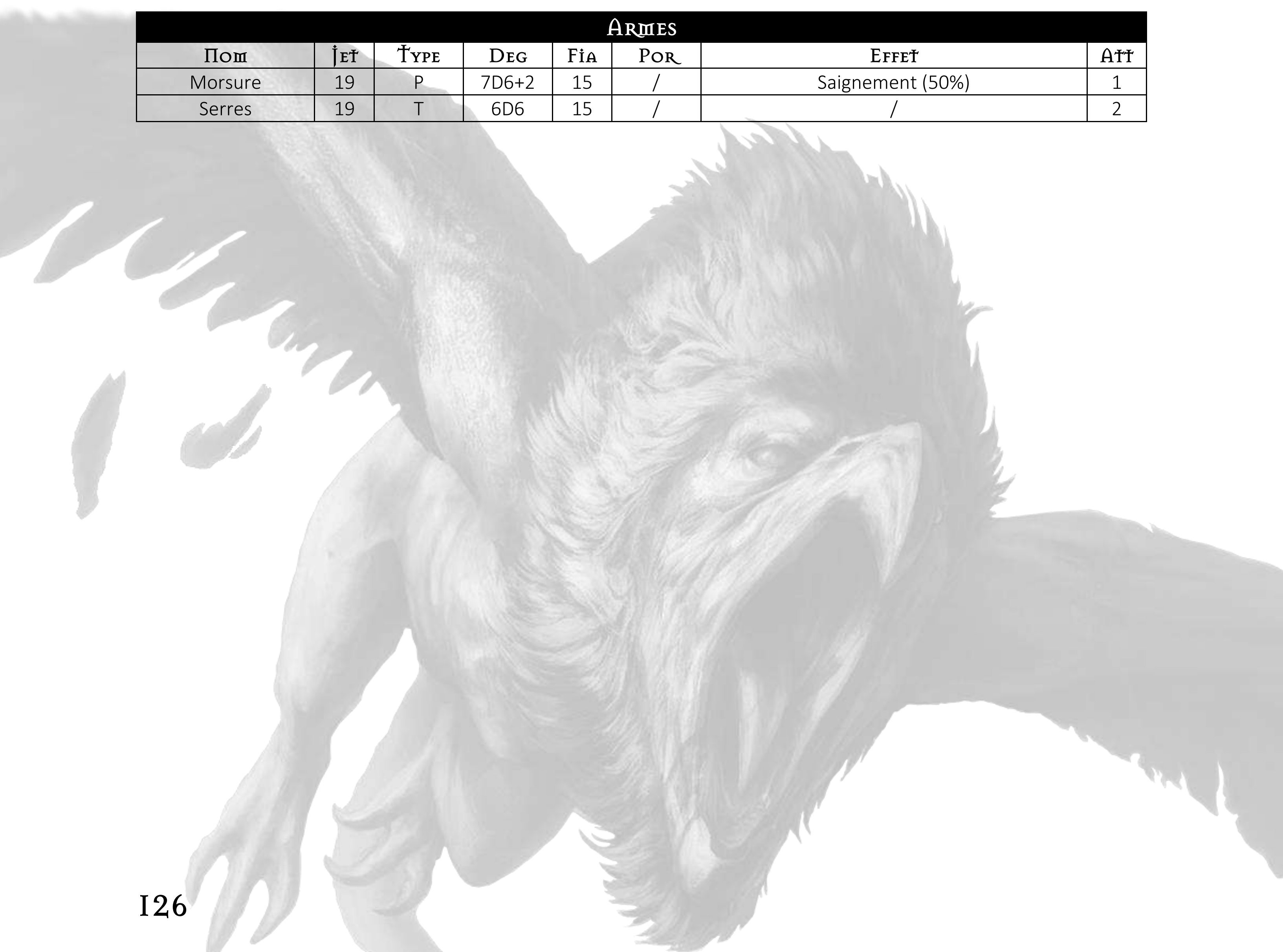
Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	17
Blocage	19

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	19	P	7D6+2	15	/	Saignement (50%)	1
Serres	19	T	6D6	15	/	/	2



Griffon

Capacités	

Charge

Utilisant son tour complet, le griffon charge sur 10 mètres et effectue une attaque de serres (base 16). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Hurlement sonique

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'**étourdissement** avec un malus de -1.

Vol

Tant que le griffon conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un griffon, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un griffon tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le griffon peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Butin	
Œuf de griffon (1D6/2)	Poussière imprégnée (1D6/2)
Plumes de griffon (1D10)	

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18



Griffon - Archigriffon

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	2 m	Poids	900 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	1500 ₵
Environnement	Haute montagne	Organisation	Solitaire ou en couple

Int	1	Vit	6	Etou	10	Enc	150
Ref	10	Emp	1	Course	18	Réc	10
Dex	10	Tech	1	Saut	3	PS	100
Cor	15	Vol	5	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	17	Bagarre	17
Courage	15	Furtivité	14
Résilience	18	Rés. magie	14
Survie	16	Vigilance	18

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	17
Blocage	19

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	19	P	7D6+2	15	/	Saignement (50%), poison (25%)	1
Serres	19	T	6D6	15	/	Poison (25%)	2



Griffon - Archigriffon

Capacités

Vol

Tant que l'archigriffon conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un archigriffon, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un archigriffon tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, l'archigriffon peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Projection d'acide

Les archigriffons peuvent cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 4D6 de dégâts et 2D6 de dégâts d'ablation.

Charge

Utilisant son tour complet, l'archigriffon charge sur 10 mètres et effectue une attaque de serres (base 16). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Hurlement sonique

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'**étourdissement** avec un malus de -1.

Butin	
Acide d'archigriffon	Œuf de griffon (1D6/2)
Poussière imprégnée (1D6/2)	Plumes de griffon (1D10)

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18



Griffon Royal

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	2,50 m	Poids	900 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	1400 ₵
Environnement	Haute montagne	Organisation	Solitaire ou en couple

Int	1	Vit	7	Etou	10	Enc	170
Ref	11	Emp	1	Course	21	Réc	10
Dex	11	Tech	1	Saut	4	PS	120
Cor	17	Vol	6	End	55	Vig	0

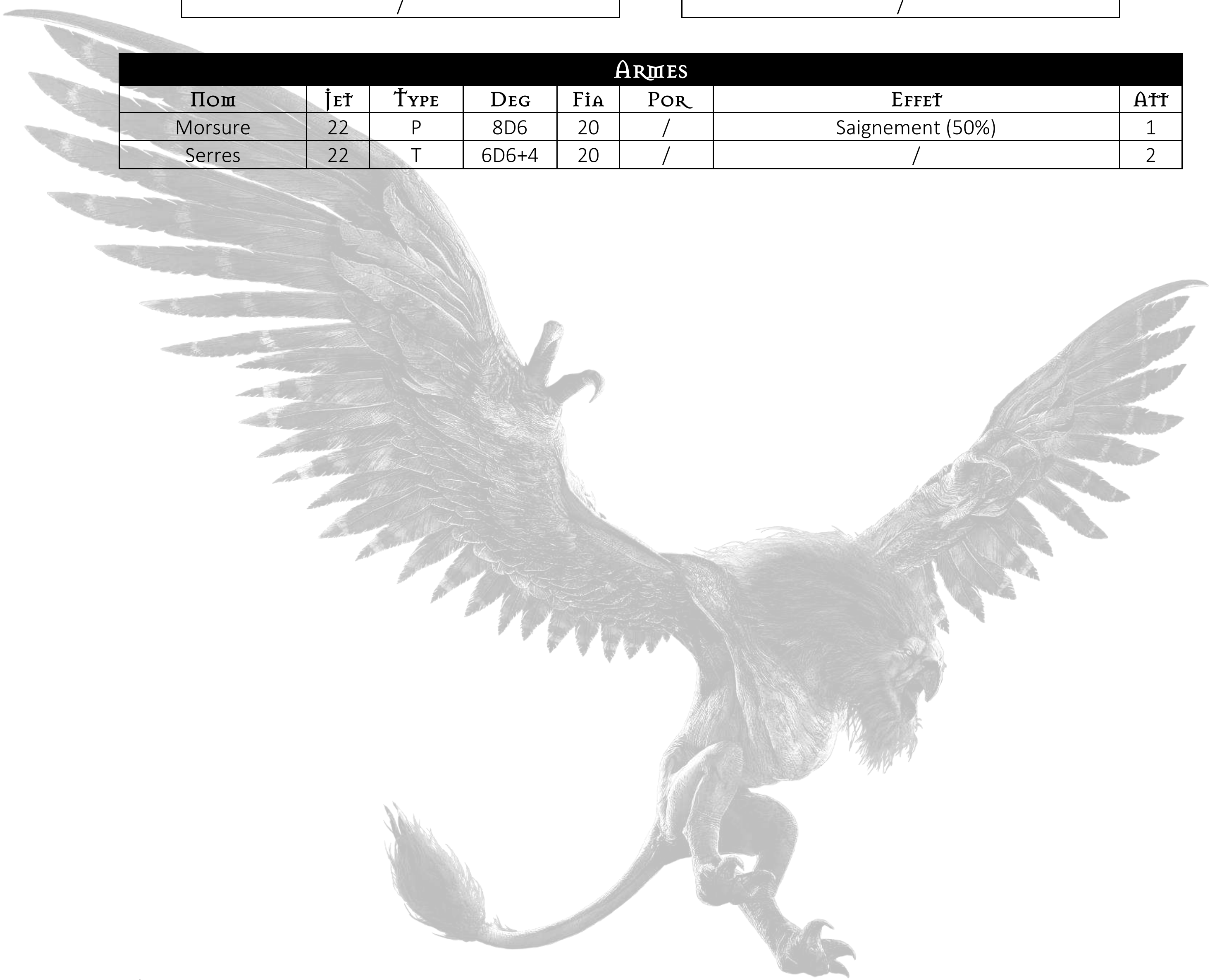
Compétences			
Athlétisme	19	Bagarre	19
Courage	16	Furtivité	15
Résilience	22	Rés. magie	15
Survie	16	Vigilance	18

Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	19
Blocage	22

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	22	P	8D6	20	/	Saignement (50%)	1
Serres	22	T	6D6+4	20	/	/	2



Griffon Royal

Capacités

Charge

Utilisant son tour complet, le griffon royal charge sur 10 mètres et effectue une attaque de serres (base 19). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Hurlement sonique

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'**étourdissement** avec un malus de -1.

Vol

Tant que le griffon royal conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un griffon royal, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un griffon royal tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le griffon royal peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Butin	
Œuf de griffon (1D6/2)	Poussière imprégnée (1D6)
Plumes de griffon (1D10)	

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18



Harpie

Menace	Faible / Simple	Intelligence	Sauvage
Taille	1,50 m	Poids	60 kg
Sens	/	Récompense	15 ₵
Environnement	Montagnes et zone côtières	Organisation	Nuée de 4 à 8 individus

Int	1	Vit	3	Etou	4	Enc	50
Ref	4	Emp	2	Course	9	Réc	4
Dex	5	Tech	2	Saut	1	PS	20
Cor	5	Vol	4	End	20	Vig	0

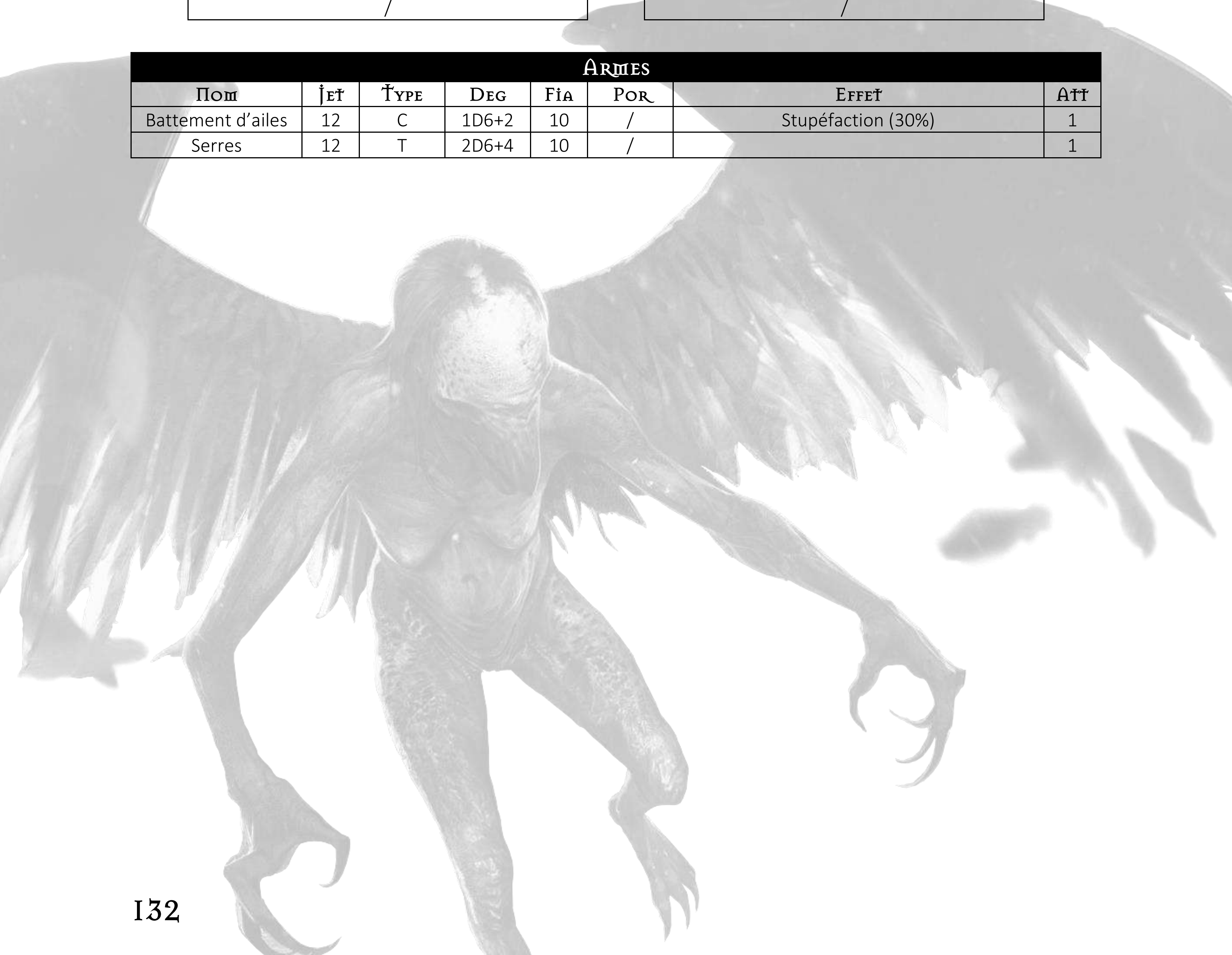
Compétences			
Athlétisme	7	Bagarre	13
Courage	9	Furtivité	11
Intimidation	8	Physique	10
Résilience	7	Rés. magie	8
Survie	13	Vigilance	14

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	6
Repositionnement	7
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Battement d'ailes	12	C	1D6+2	10	/	Stupéfaction (30%)	1
Serres	12	T	2D6+4	10	/		1



Harpie

Capacités
Vol
Tant que la harpie conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre et sa base d'*Athlétisme* passe à 13. Pour faire tomber une harpie, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une harpie tombe, elle doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute. Quand elle est en vol, la harpie peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque, puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Butin	
Objet communs (Nid)	Œuf de harpie (Nid)
Plume de Harpie (1D6)	Serre de Harpie (1D6/3)

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides



Harpie Celenos

Menace	Faible / Simple	Intelligence	Sauvage
Taille	1,50 m	Poids	60 kg
Sens	/	Récompense	15 ₵
Environnement	Montagnes, zone côtières et lieux d'habitations	Organisation	Nuée de 4 à 8 individus

Int	3	Vit	3	Etou	4	Enc	50
Ref	4	Emp	2	Course	9	Réc	4
Dex	5	Tech	2	Saut	1	PS	20
Cor	5	Vol	4	End	20	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	7	Bagarre	13
Courage	9	Furtivité	11
Intimidation	8	Physique	10
Résilience	7	Res. contrainte	13
Rés. magie	8	Survie	13
Vigilance	14		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	6
Repositionnement	7
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Battement d'ailes	12	C	1D6+2	10	/	Stupéfaction (30%)	1
Serres	12	T	2D6+4	10	/		1



Harpie Celenos

Capacités

Dérober les rêves

Une harpie célénos a le pouvoir de voler les rêves des gens pour les emprisonner dans des cristaux. Quand elle se trouve à 4 mètres d'une personne endormie, elle peut utiliser son tour complet pour dérober les songes de sa victime, puis les infuser dans une gemme pour fabriquer un cristal de rêve.

Chaque cristal contient un seul rêve, que l'on peut visionner à l'aide d'un mégascope en réussissant un jet d'*Exercice de la magie* (SD 17) ou d'un projecteur de rêve, qu'on retrouve dans les nids de harpie célénos ou à proximité. Bien que les harpies n'aient pas construit ces appareils, elles ont appris à s'en servir. Un cristal de rêve peut aussi tenir lieu de Focus avec une valeur de 1. Si le songe est particulièrement puissant ou provient d'une créature magique, la valeur de Focus du cristal passe à 3.

Vol

Tant que la harpie célénos conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre et sa base d'*Athlétisme* passe à 13. Pour faire tomber une harpie célénos, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une harpie célénos tombe, elle doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la harpie célénos peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque, puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Butin	
Cristal de rêve (1D6/2)	Essence cristallisée (1D6/2)
Objet communs (Nid)	Œuf de harpie (Nid)
Plume de Harpie (1D6)	Serre de Harpie (1D6/3)

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides



Lamia

Menace	Fort /Difficile		Intelligence	Pensant
Taille	3 m		Poids	130 kg
Sens	Nyctalopie améliorée		Récompense	2000 ₵
Environnement	Déserts		Organisation	Solitaire

Int	6	Vit	12	Etou	9	Enc	110
Ref	14	Emp	6	Course	36	Réc	9
Dex	14	Tech	5	Saut	7	PS	90
Cor	11	Vol	8	End	45	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	22	Bagarre	23
Charisme	13	Courage	17
Incantation	18	Furtivité	18
Intimidation	18	Persuasion	15
Physique	17	Résilience	16
Res. contrainte	17	Rés. magie	18
Séduction	16	Survie	16
Vigilance	16		

Défenses	
Armure	15
Régénération	/
Esquive	20
Repositionnement	22
Blocage	24

Résistances
Étourdissement, poison et saignement

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	24	T	5D6+3	10	/	Perforation, saignement (25%), poison (25%)	2
Morsure	24	P	4D6+4	15	/	Perforation améliorée, saignement (50%), poison (100%)	1



Lamia

Capacités

Beauté

La lamia peut se métamorphoser en femme séduisante, perdant tous ses attributs monstrueux, sans même dépenser d'action. Tant que la transformation est effective, rien ne permet de distinguer la lamia d'une humaine sur le plan physique. Si la lamia utilise une capacité, à l'exception de la *Télépathie,* elle perd son déguisement magique et retrouve sa forme initiale.

Les *bombes Poussière de lune* annulent cette capacité.

Hypnose

La lamia peut consacrer un tour à hypnotiser ses adversaires. Quiconque la regarde dans les yeux doit réaliser un jet de *Résistance à la magie* en opposition avec un jet d'*Incantation* du monstre pour ne pas être étourdit.

Invisible à la scrutation magique

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les lamia. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* de la lamia pour sentir sa présence.

Drain de sang

Lorsqu'elle inflige des dégâts à une cible avec son attaque de morsure, la lamia draine 2D6 points de santé à sa cible et en récupère autant.

Télépathie

Les lamias peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature située à moins de 20 mètres d'eux. Cette action est gratuite.

Crocs de vampire (1D6/3)	Essence de mort (2D6)
	Lymphe abominable (1D6/3)
Extrait de venin (1D6)	
Objets communs (1D6)	Venin de lamia (1D6)

Huile contre les hybrides, potion de Sang noir, bombes Poussière de lune, bombes au dimeritium

Transfert sanguin

Les lamias ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'elles



Manticore

Menace	Fort / Complexe
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie, traque olfactive
Environnement	Montagnes et forêts

Intelligence	Sauvage
Poids	200 kg
Récompense	1600 ₵
Organisation	Solitaire ou par paire

Int	1
Ref	12
Dex	10
Cor	15

Vit	10
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	10
Course	30
Saut	6
End	55

Enc	150
Réc	11
PS	110
Vig	0

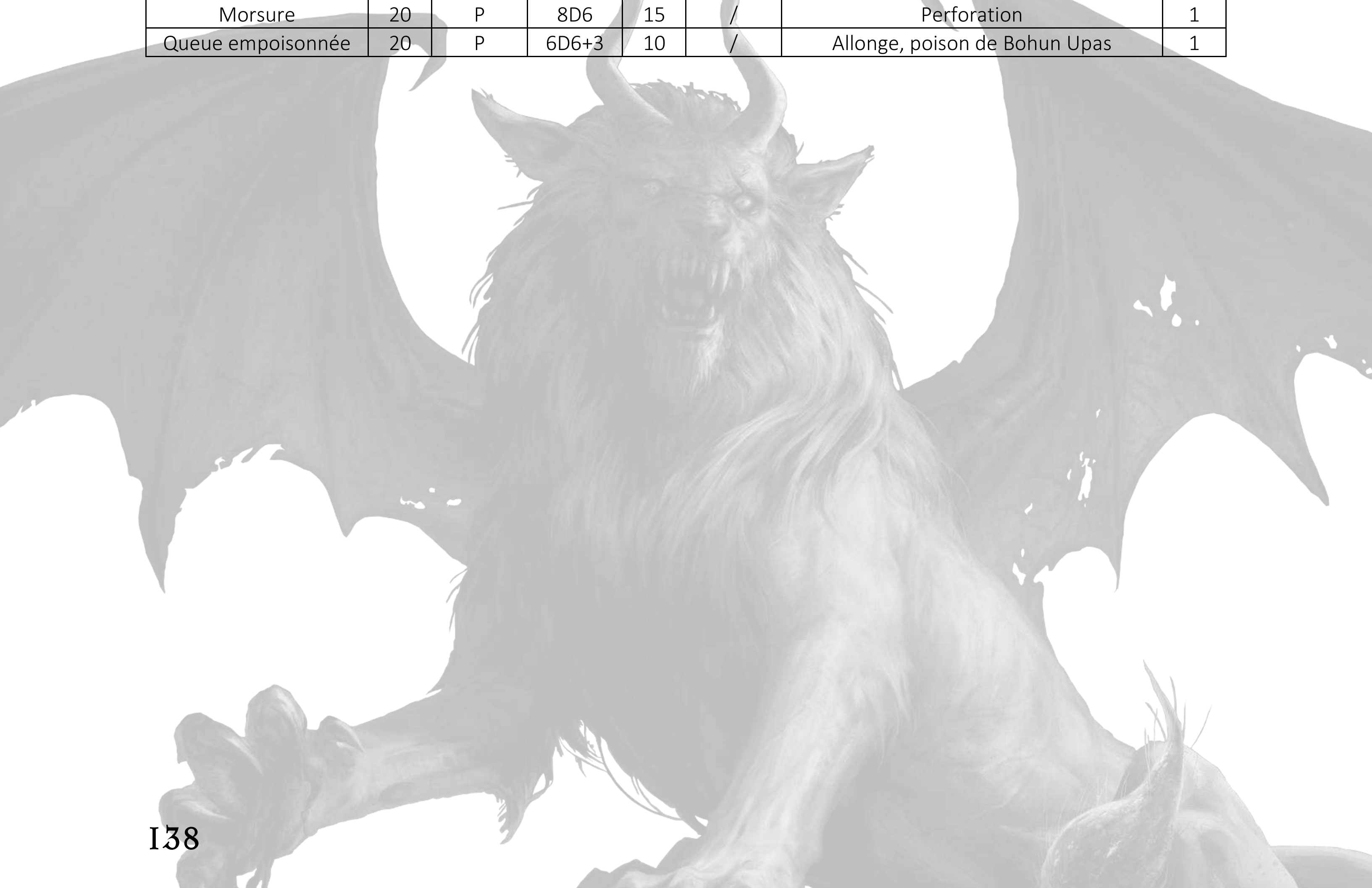
Compétences			
Athlétisme	18	Bagarre	18
Courage	20	Furtivité	17
Intimidation	17	Physique	23
Résilience	21	Rés. magie	18
Survie	16	Vigilance	16

Défenses	
Armure	15
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	18
Blocage	20

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Battement d'ailes	20	C	4D6	10	/	Renversement (50%)	2
Griffes	20	T	5D6+1	15	/	Saignement (75%)	2
Morsure	20	P	8D6	15	/	Perforation	1
Queue empoisonnée	20	P	6D6+3	10	/	Allonge, poison de Bohun Upas	1



Manticore

Capacités

Poison de Bohun Upas

Quand l'attaque de queue empoisonnée inflige des dégâts a la cible, cette dernière a 75 % de chance d'être **empoisonnée** par le venin de Bohun Upas. Pour se débarrasser du **poison**, le personnage doit réussir un jet de *Résilience* (SD 25), sinon, un Docteur peut utiliser son tour complet pour effectuer un jet de *Mains thérapeutiques* (SD 20). On peut enduire les armes avec le poison de Bohun Upas récupéré sur le cadavre d'une manticore.

Attaque en piqué

Une manticore en vol peut utiliser une action complète pour faire une attaque en piqué. Elle replie ses ailes et plonge sur une cible située jusqu'à 10 mètres en assenant un coup de griffe. Si la cible rate son action de défense, elle subit 2D6 dégâts au torse par tranche de 2 mètres parcourus par la manticore, qui la cloue **au sol**. Si la cible réussit à bloquer l'attaque, les dégâts sont annulés, mais elle doit battre la manticore dans un jet de *Physique* en opposition. Si elle échoue, la manticore la cloue **au sol**. Lorsque la cible réussit à esquiver, se repositionner ou parer, la manticore heurte le sol, subit 4D6 dégâts sur ses membres inférieurs et doit réaliser un jet de sauvegarde d'étourdissement.

Bond

La manticore peut utiliser son action de mouvement pour sauter de 6 mètres à partir d'une position surélevée. Elle peut effectuer un saut en hauteur ou en longueur.

Vol

Tant que la manticore conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 10 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une manticore, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un jet d'*Athlétisme* (SD 20). Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la manticore peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Butin	
Corne de manticore (1D6/3)	Croc de manticore (1D6/2)
Estomac de manticore (1)	Membrane d'aile de manticore (2D6)
Poison de Bohun Upas	

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 en RÉFLEXE	22



Sirène

Menace	Faible / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	3 m de long	Poids	120 kg
Sens	/	Récompense	20 ₵
Environnement	Mers et zones côtières	Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	3	Vit	8	Etou	7	Enc	60
Ref	7	Emp	3	Course	24	Réc	7
Dex	7	Tech	3	Saut	4	PS	35
Cor	6	Vol	8	End	35	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	14
Courage	13	Furtivité	15
Résilience	12	Res. contrainte	14
Rés. magie	14	Survie	10
Vigilance	10		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	13
Repositionnement	15
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	2D6+2	10	/	/	1
Queue	14	C	3D6+2	10	/	/	1



Sirène

Capacités

Amphibien

Les sirènes peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Hurlement sonique

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.

Illusion

Une sirène est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'*Incantation* de SD 15.

Vol

Tant que la sirène conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 10 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une sirène, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une sirène tombe, elle doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la sirène peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Butin	
Cordes vocales de sirène (1)	Objets communs (1D6/3)
	Essence d'eau (1D6)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+1 au seuil de Vigueur	15

Vulnérabilité

Huile contre les hybrides

Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE d'une sirène sont égales à 2.



Succube

Menace	Moyen / Simple
Taille	1,80 m
Sens	/
Environnement	Zones d'habitations

Intelligence	Pensant
Poids	80 kg
Récompense	400 ₵
Organisation	Solitaire

Int	5	Vit	6	Etou	10	Enc	120
Ref	7	Emp	10	Course	18	Réc	10
Dex	8	Tech	4	Saut	3	PS	100
Cor	12	Vol	8	End	150	Vig	0

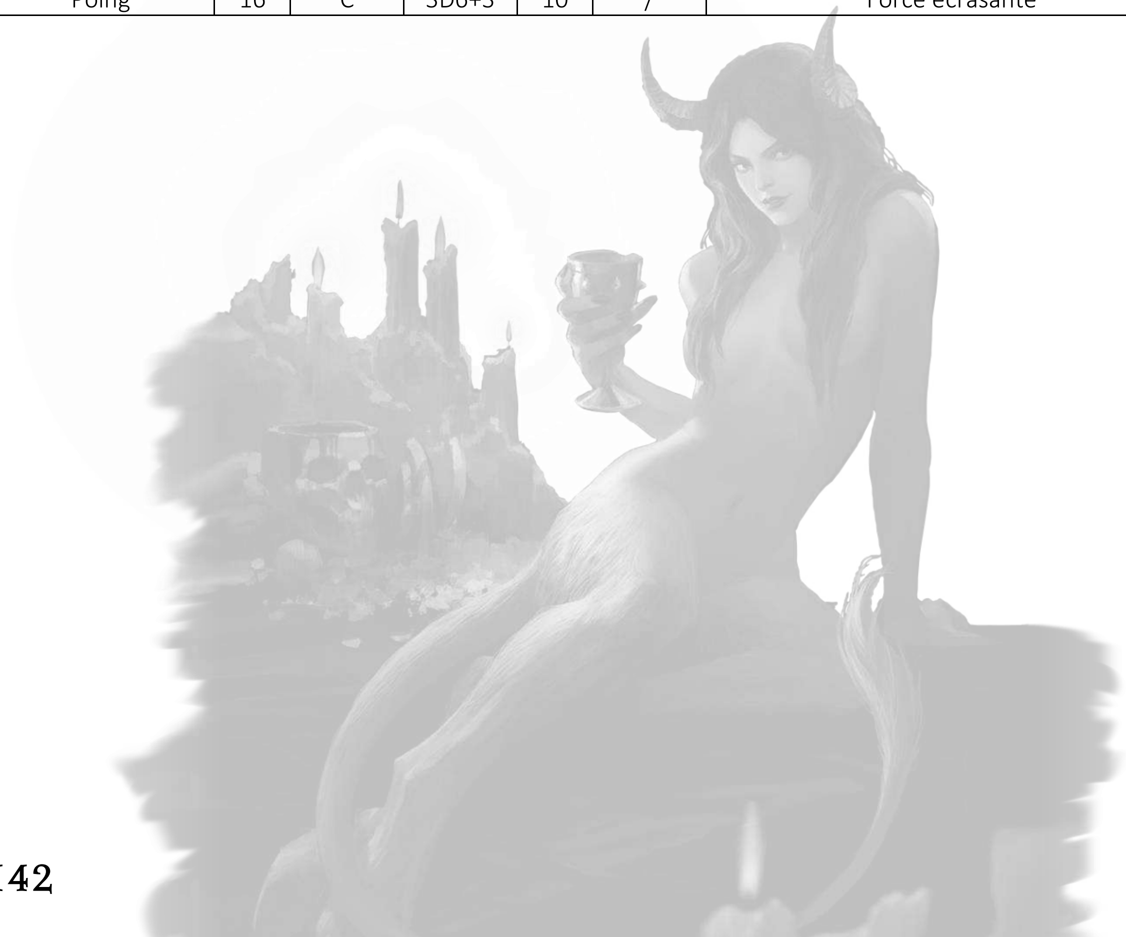
Compétences			
Adresse	10	Athlétisme	15
Bagarre	16	Charisme	15
Courage	15	Déguisement	10
Furtivité	12	Intimidation	12
Persuasion	14	Physique	18
Résilience	14	Res. contrainte	16
Rés. magie	16	Séduction	18
Survie	9	Vigilance	12

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	15
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
Charmes magiques

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Coup de boule	16	C	5D6	15	/	Etourdissement (–2), force écrasante	1
Coup de sabot	16	C	4D6+4	10	/	Renversement (50 %), force écrasante	1
Poing	16	C	3D6+3	10	/	Force écrasante	2



Succube

Capacités

Boule de feu

Quand la succube effectue cette action, elle réalise un jet de base 16 pour projeter une boule de feu sur une cible située à 10 mètres ou moins. Cette dernière peut utiliser n'importe quelle action de défense, à l'exception de la parade. Si la cible rate son jet de défense, elle subit 4D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement et a 50 % de chance de prendre **feu**. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

Jet de flammes

Lorsque la succube est la cible d'une attaque de mêlée, elle peut effectuer un jet de défense base 14 à la place d'une action de défense habituelle pour créer un mur de flammes entre elle et son adversaire. Ce brasier détourne l'attention de l'agresseur, annule son attaque et a 30 % de chance de l'**enflammer**. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

Butin

Cœur de succube (1)	Corne de succube (1D2)
Objets communs (1D6)	Poussière imprégnée (2D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18

Vulnérabilité

Huile contre les hybrides, bombes au dimeritium

Désir insatiable

Une succube est consumée par un désir qui s'accroit en présence d'autres humanoïdes. La base de sa R*ésistance à la contrainte* baisse à 8 quand elle doit résister aux charmes d'une personne dont elle pourrait partager la couche. Si la succube se sent menacée ou qu'elle se fait agresser, la base de sa *Résistance à la contrainte* revient à la normale.



Uktena

Menace	Moyen / Complexe
Taille	1,5 m pour 10 m de long
Sens	Nyctalopie
Environnement	Montagnes, caves et forêts

Intelligence	Sauvage
Poids	750 kg
Récompense	650 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	4	Etou	7	Enc	90
Ref	9	Emp	3	Course	12	Réc	7
Dex	6	Tech	1	Saut	2	PS	70
Cor	9	Vol	6	End	35	Vig	0

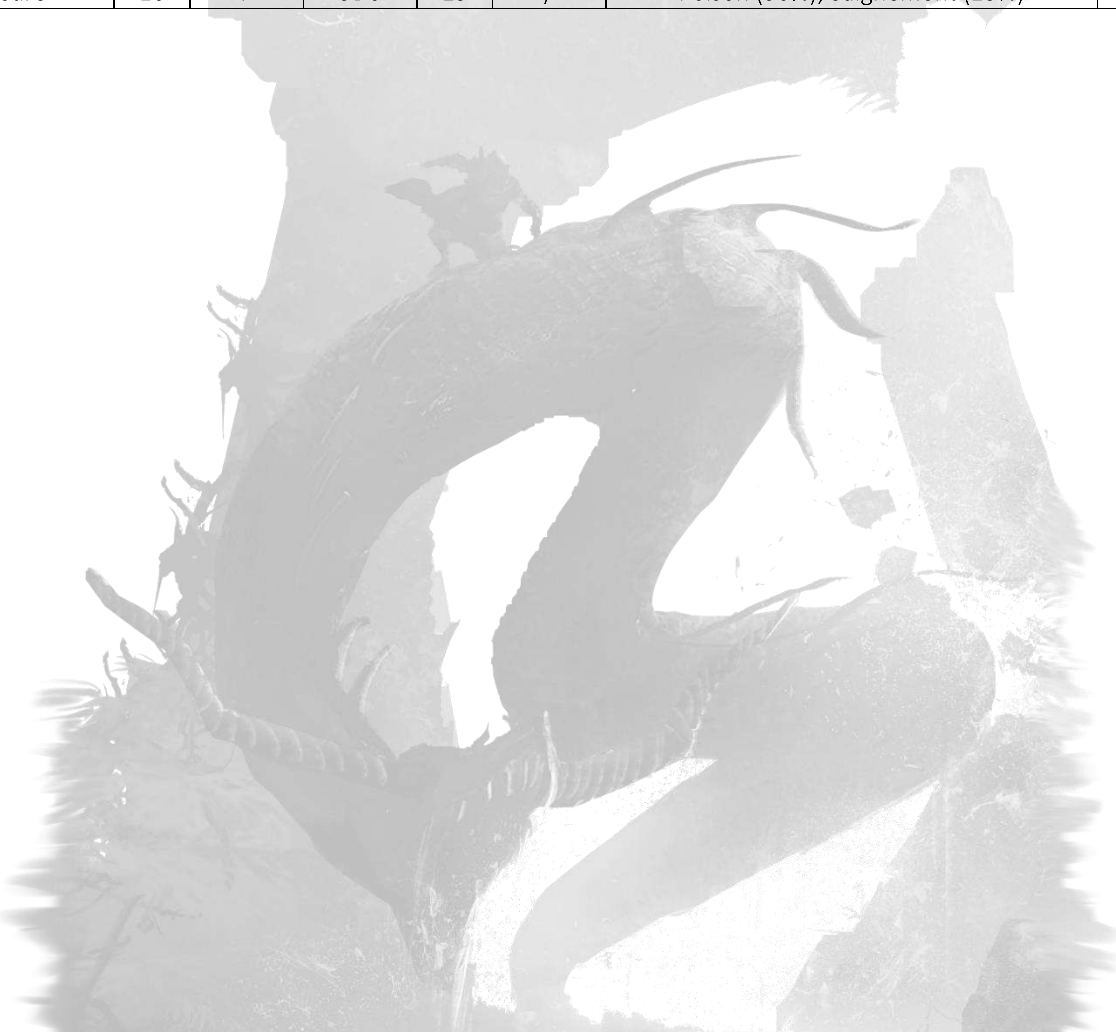
Compétences			
Athlétisme	11	Bagarre	17
Courage	14	Furtivité	11
Incantation	14	Intimidation	14
Physique	16	Résilience	15
Rés. magie	11	Survie	8
Vigilance	10		

Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	11
Blocage	16

Résistances
Perforant, tranchant

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Langue barbelée	15	T	6D6+2	5	5 m	Poison (100%)	1
Morsure	16	P	5D6	15	/	Poison (50%), Saignement (25%)	1



Uktena

Capacités

Grimpeur
Un uktena peut se déplacer à vitesse normale en grimpant et peut escalader n'importe quelle surface qu'il peut enrouler comme un serpent.

Nageur
Les uktenas ne sont pas amphibiens mais peuvent nager à pleine VITESSE sans malus et continuer à utiliser *Esquive* pour esquiver.

Salive venimeuse
Quiconque en contact avec l'épaisse salive des uktenas est immédiatement **empoisonné**. Cette salive reste active 24h après sécrétion.

Constriction
Lorsqu'un uktena a cloué son adversaire *au sol*, il peut utiliser ses tentacules pour l'écraser, lui infligeant 3D6 de dégâts par tour (en ignorant l'armure) en plus de le faire **suffoquer**. Un uktena a également +3 sur ses attaques *Saisie* et *Clouer au sol.*

Divination
Un uktena a la capacité de prédire vaguement son futur proche. Cela fonctionne comme la *Bénédiction de Chance* des prêtres, ciblée sur l'uktena et lui coûte 5 d'endurance.

Butin

Chitine (1D6)	Ecaille de draconide (1D10)
Salive d'uktena (1D10)	

Vulnérabilité

Huile contre les hybrides

Inflammable
Les uktenas sont très sensibles au feu. Les chances de les **enflammer** sont augmentées de 25% ; si les chances sont déjà de 100%, un uktena subit 6 points de dégâts de **feu** par tour au lieu de 5.

Écailles fragiles
Les écailles des uktenas s'effritent à la chaleur. Chaque attaque de **feu** leur fait perdre 1 d'armure par localisation.





Insectoïdes



Insectoïdes

- Aeshna / Grande demoiselle 150
- Arachas 152
- Arachas blindée 154
- Arachas venimeuse 156
- Arachnomorphe 158
- Arachnomorphe colossale 160
- Barbegazi 162
- Endriague - Bourdon 164
- Endriague - Guerrière 166
- Endriague - Ouvrière 168
- Endriague - Reine 170
- Épouvanteur 172
- Gigascorpion 174
- Guvorag 176
- Ilyocoris 178
- Kikimorrhe - Guerrière 180
- Kikimorrhe - Ouvrière 182
- Kikimorrhe - Reine 184
- Kochtcheï 186
- Scolopendromorphe 188
- Zeugle 190



Aeshna / Grande Demoiselle

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	4 m	Poids	800 kg
Sens	Echolocalisation	Récompense	1000 ₵
Environnement	Marais et eaux polluées	Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	5	Etou	9	Enc	130
Ref	9	Emp	1	Course	15	Réc	9
Dex	6	Tech	1	Saut	3	PS	90
Cor	13	Vol	5	End	45	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	11	Bagarre	14
Courage	15	Furtivité	12
Résilience	18	Rés. magie	14
Survie	10	Vigilance	12

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	11
Blocage	13

Résistances
Perforant, saignement, tranchant

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	13	T	6D6	15	/	/	2
Morsure	13	P	7D6+2	20	/	Saignement (100%)	1



Aeshna / Grande Demoiselle

Capacités

Par-dessus bord

Une grande demoiselle peut sauter hors de l'eau pour y entrainer une proie et tenter de la noyer. Elle effectue une action de charge (tour complet) qui équivaut à une attaque de morsure de base 11 ; en cas de réussite, elle inflige 7D6 dégâts de morsure et entraine la cible dans l'eau.

A chaque tour, la cible doit réussir un jet d'*Athlétisme* contre *Bagarre* pour s'échapper ; en cas d'échec, elle subit 2D6 dégâts de morsure et doit également réussir un test de *Résilience* de difficulté 10 +1 par tour passé dans l'eau ou subir 1D6 de dégâts de noyade (sans armure).

Echolocalisation

Une grande demoiselle peut pister sans utiliser la vue ou l'ouïe et ce sans subir de pénalité.

Amphibien

Les grandes demoiselles peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Eperonnage

Les grandes demoiselles peuvent attaquer les bateaux en les éperonnant, faisant ainsi 5D6 de dégâts au véhicule.

Butin

Butin	
Chitine (1D6)	Essence d'eau (1D6)
Griffe d'aeshna (1D2)	

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+2 en CORPS	15

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes

Branchies

Les grandes demoiselles ont des branchies et ne peuvent survivre que 5 minutes en dehors de l'eau.

Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE d'une grande demoiselle sont égales à 2.

Point Faible

Le ventre d'une grande demoiselle n'a qu'une armure de 5 et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts.



Arachas

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	3 m	Poids	800 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	1000 ₵
Environnement	Marécages et zones humides	Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	5	Etou	9	Enc	130
Ref	9	Emp	1	Course	15	Réc	9
Dex	6	Tech	1	Saut	3	PS	90
Cor	13	Vol	5	End	45	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	11	Bagarre	14
Courage	15	Furtivité	12
Résilience	18	Rés. magie	14
Survie	10	Vigilance	12

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	11
Blocage	14

Résistances
Perforant, saignement, tranchant

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	14	T	5D6	20	/	Poison (25%)	2



Arachas

Capacités

Toile

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une arachas, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'*Athlétisme*. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de *Physique* de SD 16 ou que 10 points de dégâts soient infligés à la toile.

Camouflage

L'arachas bénéficie d'un bonus de +10 en *Furtivité* dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

Bond

Une arachas n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin

Chitine (1D6)	Extrait de venin (1D6/2)
Œil d'arachas (1D6/2)	Venin d'arachas (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes

Point Faible

L'arachas n'a qu'une armure de 10 au niveau du dos et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts



Arachas Blindée

Menace	Fort / Complexe
Taille	4 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Marécages et zones humides

Intelligence	Sauvage
Poids	1,2 tonne
Récompense	1000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	8
Dex	5
Cor	15

Vit	4
Emp	1
Tech	1
Vol	5

Etou	10
Course	12
Saut	2
End	50

Enc	150
Réc	10
PS	100
Vig	0

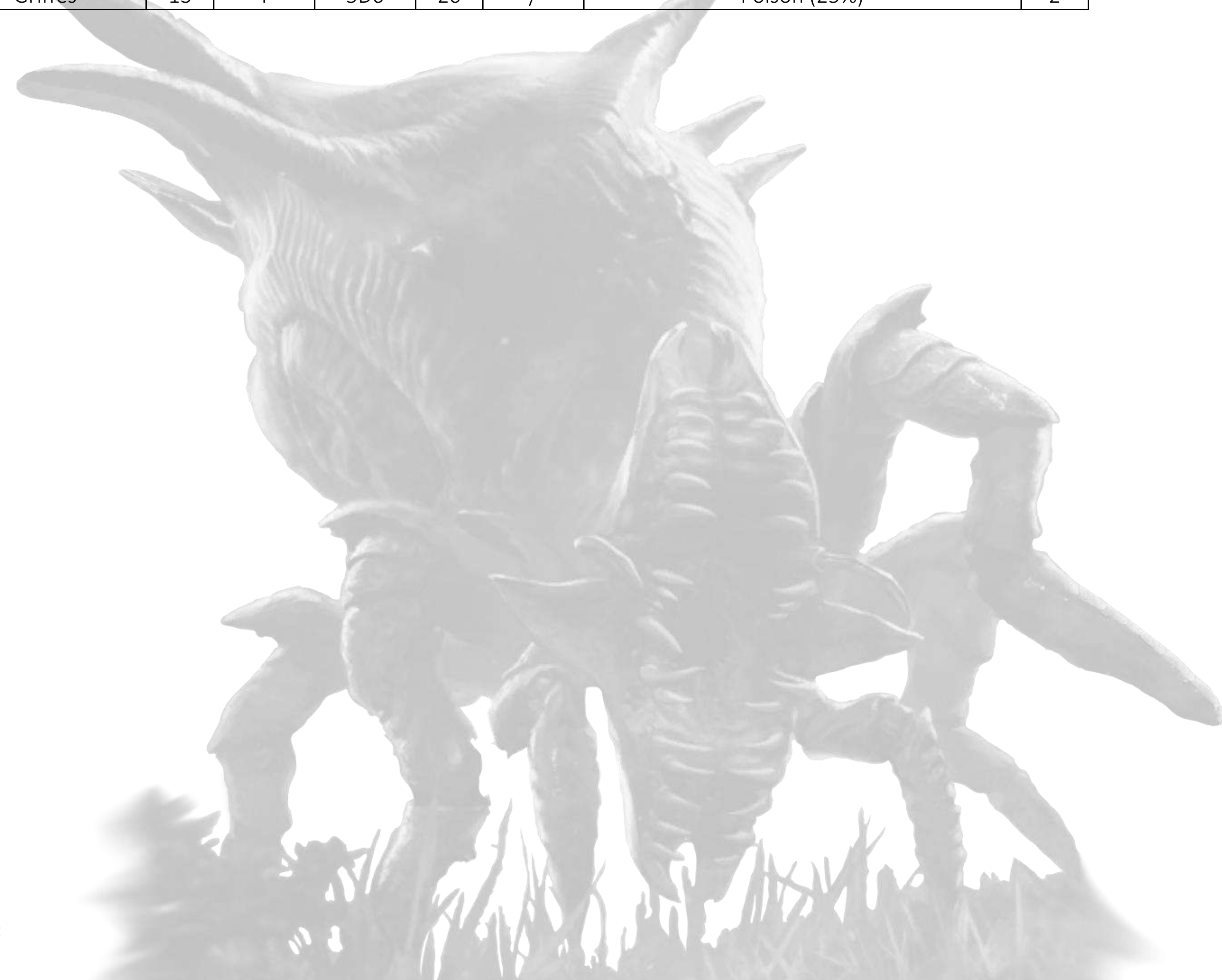
Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	13
Courage	15	Furtivité	9
Résilience	20	Rés. magie	14
Survie	14	Vigilance	12

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	10
Blocage	13

Résistances
Perforant, saignement, tranchant

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	13	T	5D6	20	/	Poison (25%)	2



Arachas Blindée

Capacités

Camouflage

L'arachas blindée bénéficie d'un bonus de +10 en *Furtivité* dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

Carapace

La carapace épaisse de l'arachas blindée protège son dos fragile et spongieux, transformant son point faible en point fort. Elle bénéficie d'une armure de 30 à cet endroit et également d'une résistance supplémentaire aux attaques **contondantes**.

Toile

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une arachas blindée, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'*Athlétisme*. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de *Physique* de SD 16 ou que 10 points de dégâts soient infligés à la toile.

Bond

Une arachas blindée n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Chitine (1D6)	Extrait de venin (1D6/2)
Œil d'arachas (1D6/2)	Venin d'arachas (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18



Arachas Venimeuse

Menace	Fort / Complexe
Taille	4 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Marécages et zones humides

Intelligence	Sauvage
Poids	900 kg
Récompense	1000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	10	Etou	8	Enc	110
Ref	10	Emp	1	Course	18	Réc	8
Dex	7	Tech	1	Saut	3	PS	80
Cor	11	Vol	5	End	40	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	13	Bagarre	12
Courage	15	Furtivité	13
Intimidation	15	Physique	16
Résilience	16	Rés. magie	14
Survie	12	Vigilance	12

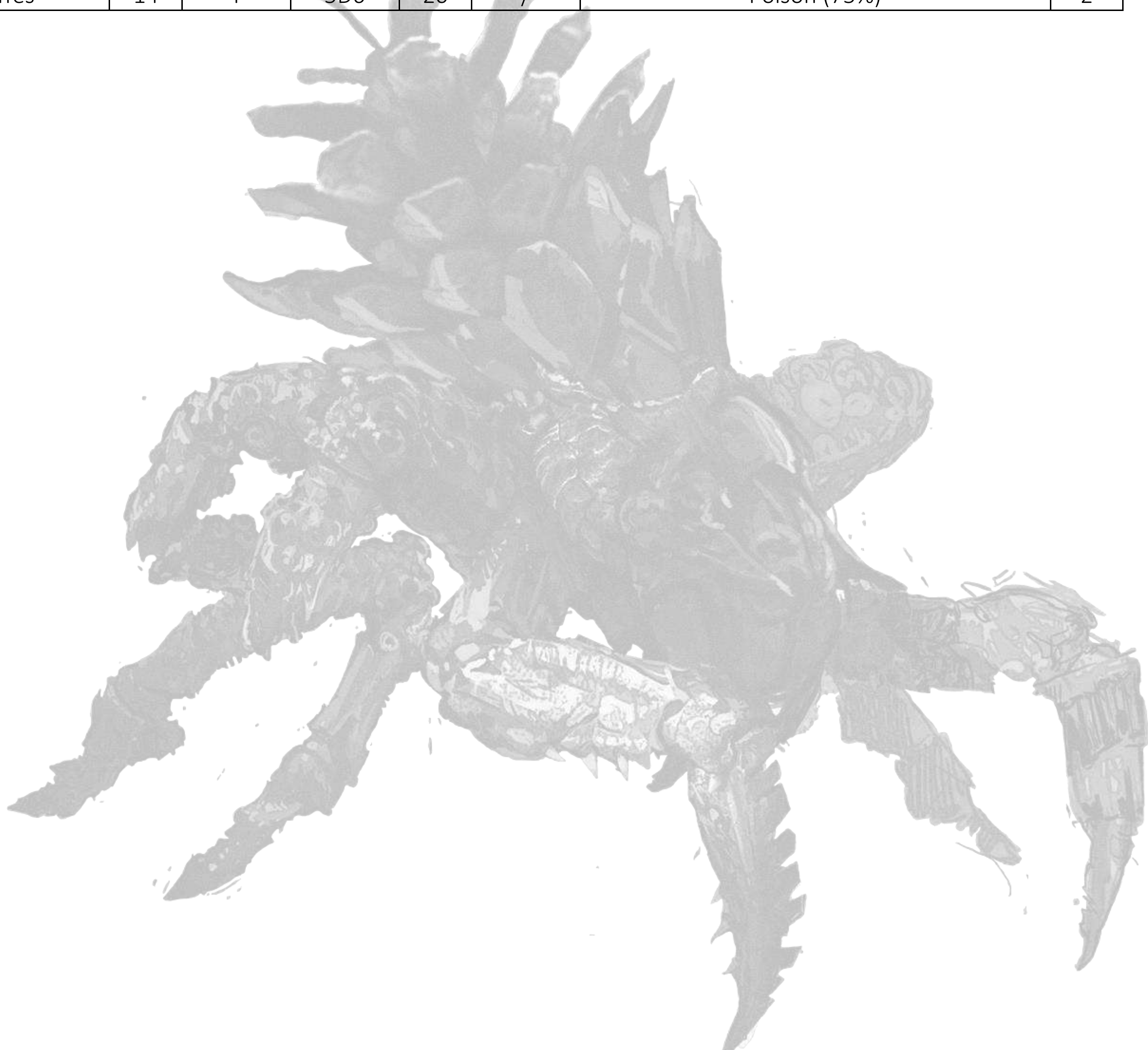
Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	13
Blocage	14

Résistances
Saignement, tranchant, perforant

Immunités
Poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	14	T	5D6	20	/	Poison (75%)	2



Arachas Venimeuse

Capacités

Camouflage

L'arachas venimeuse bénéficie d'un bonus de +10 en *Furtivité* dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

Bond

Une arachas venimeuse n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Souffle toxique

Les arachas venimeuses peuvent souffler un nuage toxique qui **empoisonne** toute personne dans un cône de 6 mètres à moins de réussir un test de repositionnement contre la *Bagarre* de l'arachas venimeuse.

Butin	
Chitine (1D6)	Extrait de venin (1D6/2)
Œil d'arachas (1D6/2)	Venin d'arachas (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18



Arachnomorphe

Menace	Moyen / Complexe		Intelligence	Sauvage
Taille	1,50 m		Poids	350 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	450 ₵
Environnement	Caves sombres et marais		Organisation	3 à 6 individus, souvent accompagnés d'une arachnomorphe colossale

Int	1	Vit	15	Etou	6	Enc	80
Ref	8	Emp	1	Course	45	Réc	6
Dex	13	Tech	1	Saut	9	PS	35
Cor	8	Vol	5	End	30	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	22	Bagarre	15
Courage	12	Furtivité	15
Intimidation	13	Physique	12
Résilience	12	Rés. magie	8
Survie	15	Vigilance	17

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	22
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	4D6	15	/	Saignement (25%)	2
Mandibules	15	P	5D6+4	15	/	Poison (50%)	1



Arachnomorphe

Capacités

Charge

Utilisant son tour complet, l'arachnomorphe charge sur 8 mètres et effectue une attaque de griffes (base 12). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 6D6 dégâts au torse et est projetée à 6 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Bond

Une arachnomorphe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Toile

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une arachnomorphe, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'*Athlétisme*. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de *Physique* de SD 16 ou que 10 points de dégâts soient infligés à la toile.

Butin	
Chitine (1D6)	Venin d'arachnomorphe (1D6/2)
Extrait de venin (1D6/2)	

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18



Arachnomorphe colossale

Menace	Moyen / Complexe		Intelligence	Sauvage
Taille	3 m		Poids	800 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	800 ₡
Environnement	Caves sombres et marais		Organisation	Solitaire, souvent accompagnés d'arachnomorphes

Int	1	Vit	9	Etou	9	Enc	130
Ref	11	Emp	1	Course	27	Réc	9
Dex	11	Tech	1	Saut	5	PS	80
Cor	13	Vol	6	End	45	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	19	Bagarre	18
Courage	16	Furtivité	15
Intimidation	16	Physique	20
Résilience	19	Rés. magie	10
Survie	15	Vigilance	15

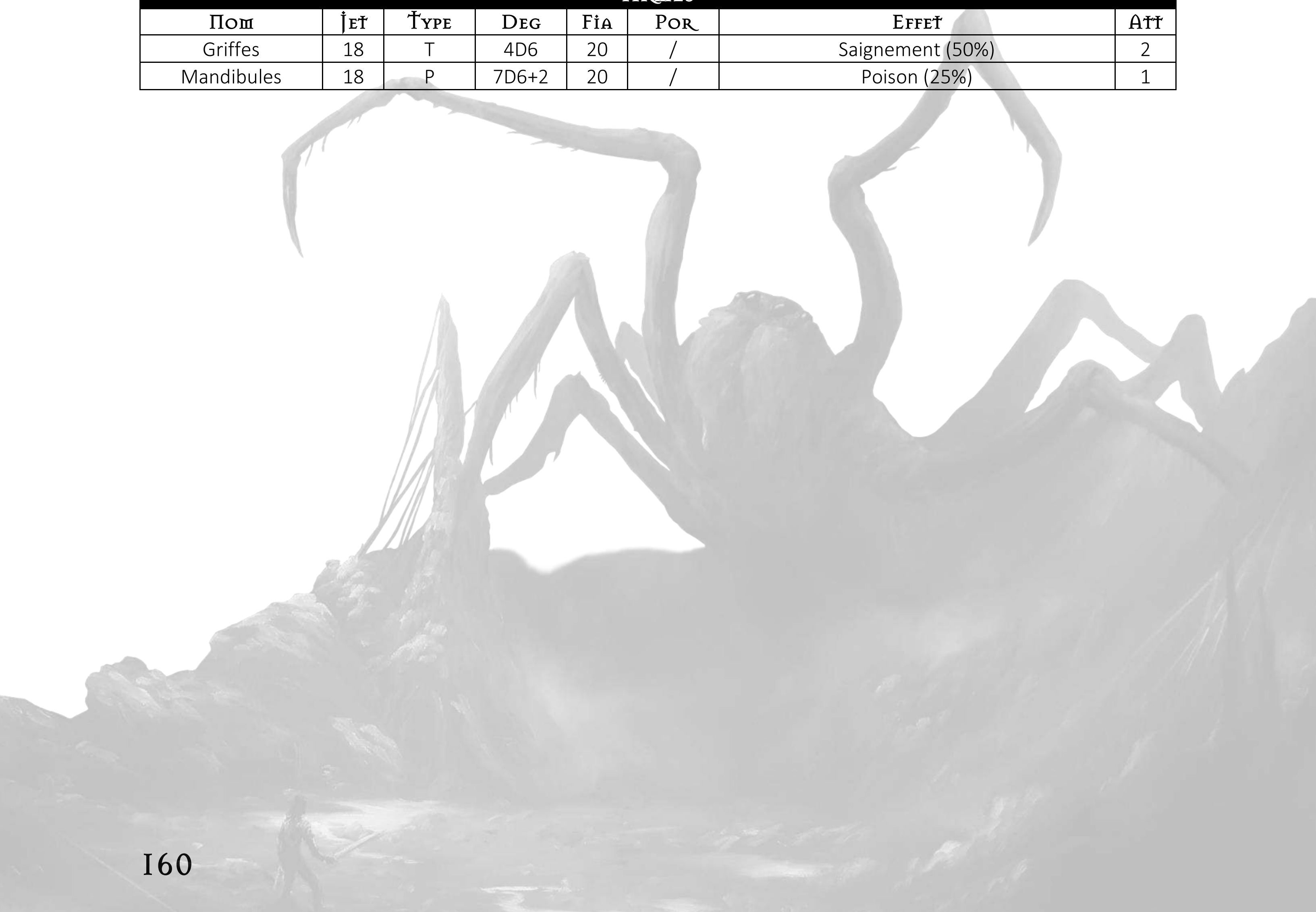
Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	19
Blocage	18

Résistances
Perforant, tranchant

Immunités
Poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	18	T	4D6	20	/	Saignement (50%)	2
Mandibules	18	P	7D6+2	20	/	Poison (25%)	1



Arachnomorphe colossale

Capacités

Charge

Utilisant son tour complet, l'arachnomorphe colossale charge sur 10 mètres et effectue une attaque de griffes (base 15). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 8D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Bond

Une arachnomorphe colossale n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Toile

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une arachnomorphe colossale, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'*Athlétisme*. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de *Physique* de SD 18 ou que 15 points de dégâts soient infligés à la toile.

Butin	
Chitine (2D6)	Venin d'arachnomorphe (1D6)
Extrait de venin (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18



Barbegazi

Menace	Faible / Complexe		Intelligence	Sauvage
Taille	1 m		Poids	25 kg
Sens	Nyctalopie améliorée		Récompense	15 ₵
Environnement	Hautes montagnes		Organisation	Colonies de 4 à 10 individus

Int	1	Vit	4	Etou	4	Enc	50
Ref	4	Emp	1	Course	12	Réc	4
Dex	4	Tech	1	Saut	2	PS	20
Cor	5	Vol	3	End	20	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	7	Bagarre	9
Courage	9	Furtivité	11
Intimidation	8	Physique	8
Résilience	9	Rés. magie	8
Survie	9	Vigilance	9

Défenses	
Armure	3
Régénération	/
Esquive	10
Repositionnement	7
Blocage	11

Résistances
Tranchant

Immunités
Gel, glace, neige

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	11	T	1D6+5	10	/	Saignement (25%)	1
Morsure	11	P	2D6+3	10	/		1



Barbegazi

Capacités

Imitation

Le barbegazi utilise cette action pour imiter une voix qu'il a entendue dans les dernières 24 heures. La copie n'est pas parfaite, et toute personne qui entend cette voix doit réussir un jet de *Resistance a la contrainte* (SD 16) pour s'apercevoir du subterfuge.

Le barbegazi reproduit uniquement les phrases qu'il a entendues dans la bouche de la personne imitée. Quand un personnage ne connait pas la voix que copie le barbegazi, il n'a pas le droit de faire le jet de *Resistance a la contrainte*.

Camouflage

Le barbegazi utilise cette action pour se rouler en boule et demeurer immobile. Tant qu'il est recroquevillé, le monstre ressemble à un gros caillou et gagne +5 en *Furtivité* s'il se trouve dans une zone rocheuse.

Un barbegazi peut utiliser la capacité *Imitation* en étant camouflé.

Butin	
Fourrure de barbegazi (1D6)	Chitine (2D6)

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes



Endriague - Bourdon

Menace	Faible / Difficile		Intelligence	Sauvage
Taille	2,50 m		Poids	200 kg
Sens	/		Récompense	30 ₡
Environnement	Marécages et zones humides		Organisation	Groupes de 3 à 9 individus

Int	1	Vit	7	Etou	7	Enc	80
Ref	6	Emp	1	Course	21	Réc	7
Dex	7	Tech	1	Saut	4	PS	35
Cor	8	Vol	6	End	35	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	11
Courage	11	Furtivité	14
Résilience	14	Rés. magie	12
Survie	12	Vigilance	11

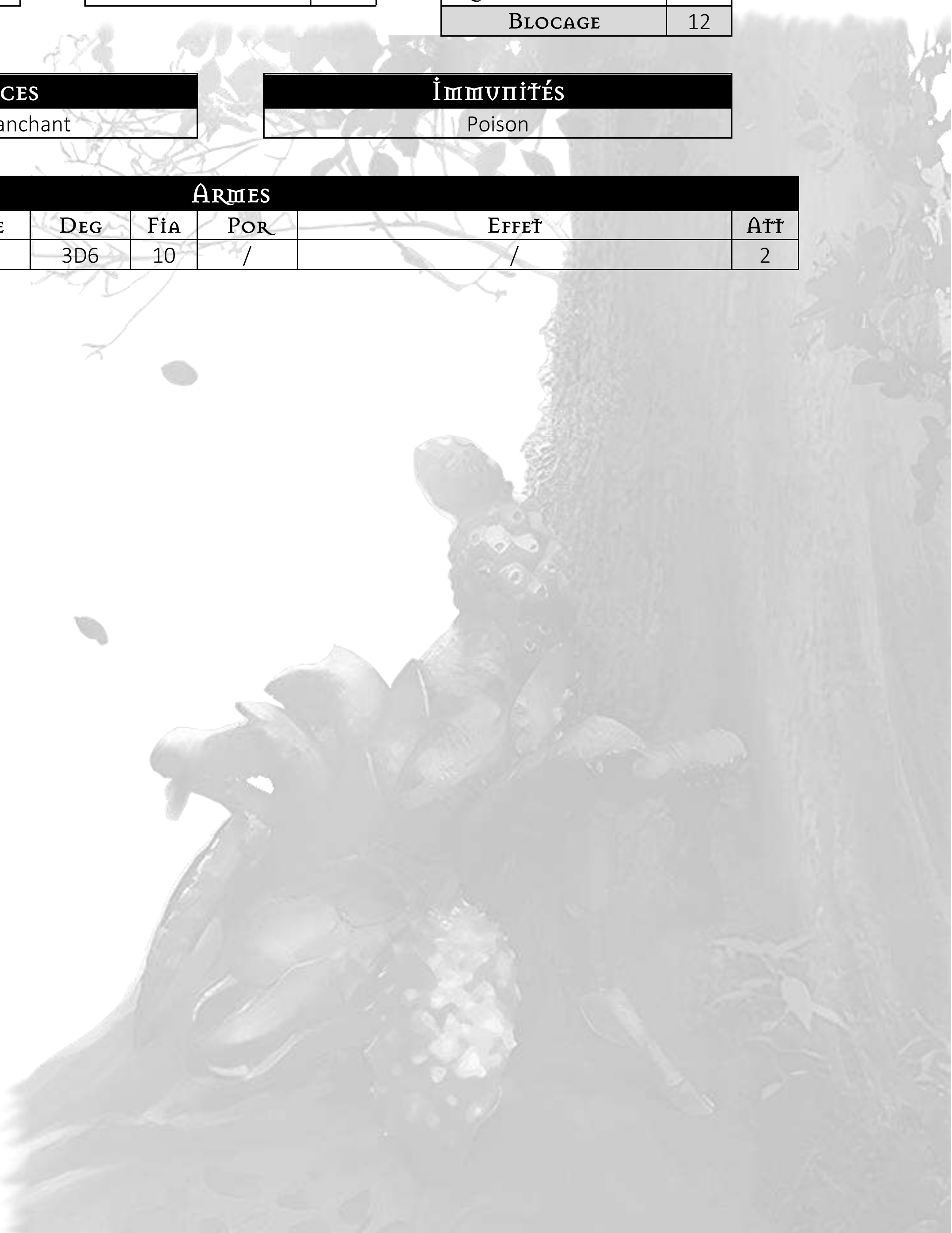
Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	12
Blocage	12

Résistances
Saignement, tranchant

Immunités
Poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	12	T	3D6	10	/	/	2



Endriague - Bourdon

Capacités

Épines de Bourdon

Un bourdon endriague projette ses épines sur un rayon de 5 mètres autour de lui. On peut esquiver ou bloquer les épines (SD 15). La cible subit 1D6 points de dégâts **empoisonnés** pour chaque point de marge d'échec.

Bond

Un bourdon endriague n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Chitine (1D6/2)	Mucus d'endriague (1D6/2)
Extrait de venin (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes



Endriague - Guerrière

Menace	Faible / Difficile
Taille	2,50 m
Sens	/
Environnement	Marécages et zones humides

Intelligence	Sauvage
Poids	200 kg
Récompense	30 ₵
Organisation	Groupes de 3 à 9 individus

Int	1	Vit	7	Etou	7	Enc	80
Ref	6	Emp	1	Course	21	Réc	7
Dex	7	Tech	1	Saut	4	PS	35
Cor	8	Vol	6	End	35	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	11
Courage	11	Furtivité	14
Résilience	14	Rés. magie	12
Survie	12	Vigilance	11

Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	12
Blocage	12

Résistances
Saignement, tranchant

Immunités
Poison

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	12	T	3D6	15	/	/	2
Queue	12	C	4D6+2	15	/	Poison (50%)	1



Endriague - Guerrière

Capacités
Bond
Une guerrière endriague n’a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Chitine (1D6/2)	Mucus d’endriague (1D6/2)
Extrait de venin (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes



Endriague - Ouvrière

Menace	Faible / Difficile
Taille	2,50 m
Sens	/
Environnement	Marécages et zones humides

Intelligence	Sauvage
Poids	200 kg
Récompense	30 ₵
Organisation	Groupes de 3 à 9 individus

Int	1
Ref	6
Dex	7
Cor	8

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	7
Course	21
Saut	4
End	35

Enc	80
Réc	7
PS	35
Vig	0

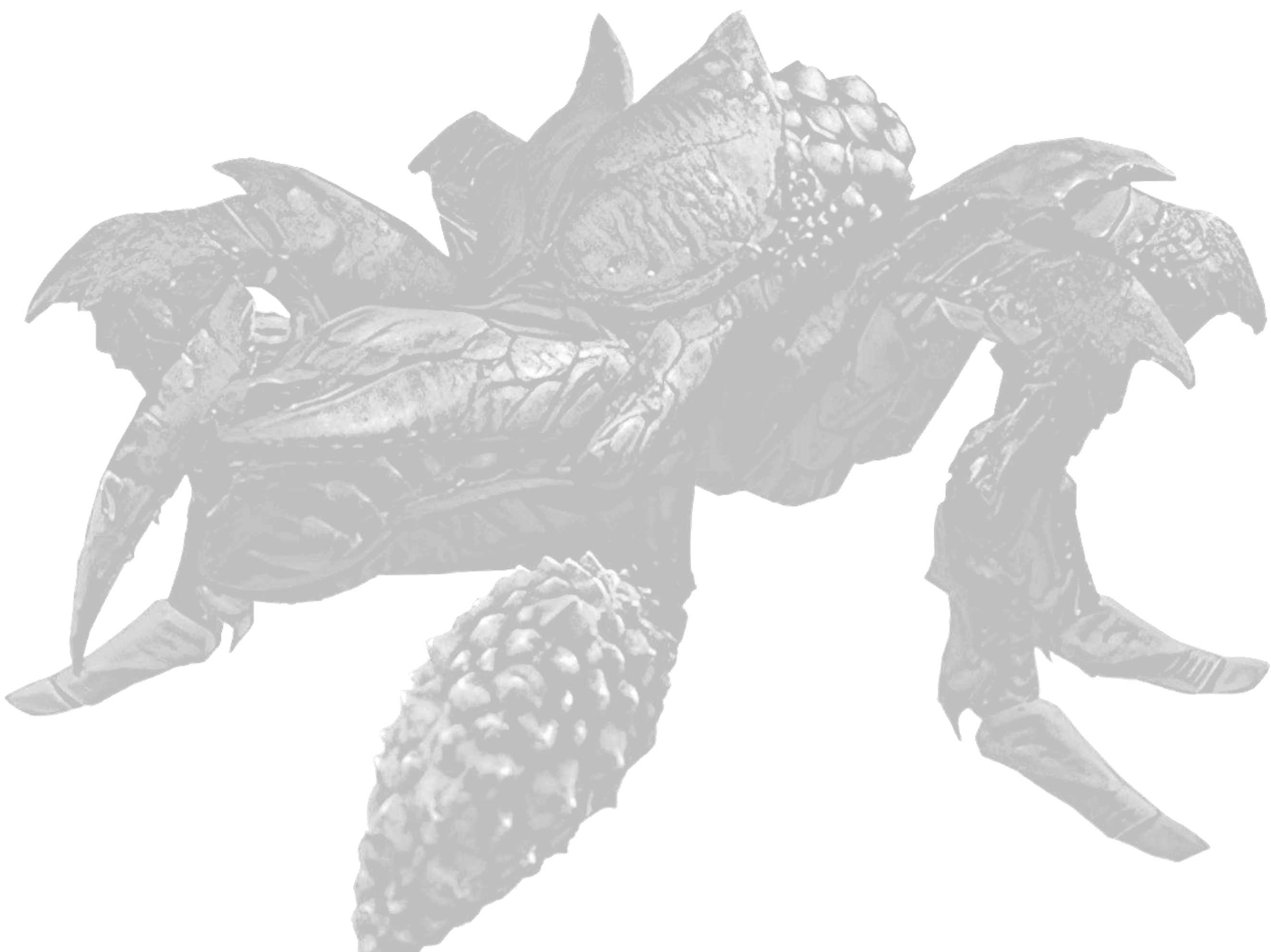
Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	11
Courage	11	Furtivité	14
Résilience	14	Rés. magie	12
Survie	12	Vigilance	11

Défenses	
Armure	8
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	12
Blocage	12

Résistances
Saignement, tranchant

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Pinces	12	T	3D6	15	/	Poison (25%)	2



Endriague - Ouvrière

Capacités
Bond
Une ouvrière endriague n’a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Chitine (1D6/2)	Mucus d’endriague (1D6/2)
Extrait de venin (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes



Endriague - Reine

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	3 m	Poids	900 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	1000 ₵
Environnement	Marécages et zones humides	Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	5	Etou	9	Enc	130
Ref	9	Emp	1	Course	15	Réc	9
Dex	6	Tech	1	Saut	3	PS	90
Cor	13	Vol	5	End	45	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	11	Bagarre	14
Courage	15	Furtivité	12
Résilience	18	Rés. magie	14
Survie	10	Vigilance	12

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	11
Blocage	14

Résistances
Perforant, saignement, tranchant

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	14	T	5D6	20	/	Poison (25%)	2



Endriague - Reine

Capacités

Charge

Utilisant son tour complet, la reine endriague charge sur 10 mètres et effectue une attaque de griffes (base 12). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Bond

Une reine endriague n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Souffle toxique

Les reines endriagues peuvent souffler un nuage toxique qui **empoisonne** toute personne dans un cône de 6 mètres à moins de réussir un test de repositionnement contre la *Bagarre* de la reine endriague.

Butin

Butin	
Chitine (1D6)	Extrait de venin (1D6)
Mucus d'endriague (1D6)	

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes

Point Faible

La reine endriague n'a qu'une armure de 10 au niveau du dos et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.



Épouvanteur

Menace	Fort / Difficile
Taille	4,50 m
Sens	Nyctalopie améliorée
Environnement	Déserts et montagnes

Intelligence	Sauvage
Poids	3 tonnes
Récompense	2000 ₡
Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	8	Etou	10	Enc	180
Ref	9	Emp	1	Course	24	Réc	12
Dex	7	Tech	1	Saut	8	PS	120
Cor	18	Vol	6	End	60	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	9	Bagarre	16
Courage	/	Furtivité	10
Intimidation	16	Physique	25
Résilience	22	Rés. magie	17
Survie	15	Vigilance	16

Défenses	
Armure	30
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	9
Blocage	17

Résistances
Contondant, perforant, tranchant

Immunités
Aveuglement, chaleur extrême, charme, étourdissement, feu, gel, peur, poison, saignement,

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	17	T/P	8D6+4	20	/	Allonge, force écrasante, renversement (75 %)	2



Épouvanteur

Capacités

Avantage de la hauteur

Un personnage ne peut pas toucher la tête de l'épouvanteur, à moins d'utiliser une arme de tir ou de bénéficier d'une allonge. Sinon, il doit trouver une position surélevée ou profiter d'une occasion où l'épouvanteur s'accroupit. Quand aucun de ces critères ne s'applique et que le jet de localisation désigne la tête, le joueur doit relancer le de jusqu'à obtenir un autre résultat.

Camouflage

Les épouvanteurs ont +10 en *Furtivité* tant qu'ils se tiennent immobiles dans un terrain désertique ou rocheux.

Butin

Chitine (3D6)	Cinquième essence (1D6)
Griffe d'épouvanteur (1D6/3)	Œil d'épouvanteur (1D6/2)
	Poussière imprégnée (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+1 en CORPS	22

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes

Vulnérable à l'acier

Un épouvanteur ne possède pas de résistance à l'acier comme les autres monstres, il subit des dégâts normaux quand on l'attaque avec une arme forgée dans ce matériau.

Ouïe sensible

Un bruit assourdissant produit dans un rayon de 10 mètres autour de l'épouvanteur peut assommer ce dernier. Pour produire un tel vacarme, un personnage peut utiliser une action pour frapper son bouclier métallique, lancer un explosif ou souffler à pleins poumons dans un instrument. Pour chaque source de tapage dans un rayon de 10 mètres, l'épouvanteur a -1 sur jets d'attaque et de défense. Ces malus cumulatifs ne peuvent pas amener les bases d'attaque et de défense du monstre en dessous de 8. De plus, au début du tour suivant, les pénalités disparaissent jusqu'à ce que le tumulte recommence.



Gigascorpion

Menace	Moyen / Complexe
Taille	3 m
Sens	/
Environnement	Déserts

Intelligence	Sauvage
Poids	750 kg
Récompense	1000 ¢
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	9
Dex	7
Cor	8

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	7
Course	21
Saut	4
End	35

Enc	80
Réc	7
PS	70
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	14
Courage	10	Furtivité	12
Résilience	13	Rés. magie	11
Survie	11	Vigilance	13

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	12
Blocage	14

Résistances
Perforant, saignement, tranchant

Immunités
Poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Aiguillon	15	P	4D6	15	/	Poison (100%)	1
Griffes	14	T	2D6	15	/	Saisie	2



Gigascorpion

Capacités
Camouflage
Les gigascorpions ont +10 en *Furtivité* tant qu'ils se tiennent immobiles dans un terrain désertique.

Butin	
Aiguillon de gigascorpion (1)	Chitine (1D6)
	Extrait de venin (1D6)

Mutagène		
Type	**Effet**	**SD d'alchimie**
Vert	+5 points de santé	18

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes
Point Faible
Le gigascorpion n'a qu'une armure de 5 au niveau du ventre et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.



Guvorag

Menace	Moyen / Complexe
Taille	3 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Forêts, caves et bâtiments abandonnés

Intelligence	Sauvage
Poids	250 kg
Récompense	450 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	7
Dex	9
Cor	6

Vit	8
Emp	8
Tech	1
Vol	5

Etou	5
Course	24
Saut	4
End	25

Enc	60
Réc	5
PS	50
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	16
Charisme	14	Duperie	14
Furtivité	14	Incantation	11
Intimidation	11	Psychologie	18
Rés. magie	15	Séduction	14
Survie	9	Vigilance	17

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	13
Repositionnement	14
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	14	T	4D6	15	/	/	2
Morsure	14	P	5D6	15	/	Saignement (50 %)	1



Guvorag

Capacités

Tisseuse de lumière

Les guvorags peuvent tisser la lumière en illusions et devenir invisible. Elles doivent faire un jet de DEXTÉRITÉ + *Incantation* qui servira de SD au test de *Vigilance* de ceux qui tentent de la repérer. Elles peuvent également utiliser cette capacité pour créer un effet identique au sort *Illusion* avec un rayon de 20 mètres.

Cette capacité coûte 5 points d'endurance à la guvorag, qui ne peuvent être regagné tant qu'elle est active. Il faut également du temps pour la lancer, environ 5 min de "tissage" actif.

Toile

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une guvorag, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'*Athlétisme*. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de *Physique* de SD 16 ou que 10 points de dégâts soient infligés à la toile.

Marionnettiste

Quand elle chasse, une guvorag peut prendre le corps d'un humanoïde et le "monter" dans sa mâchoire. Quand elle est attachée ainsi, son INTELLIGENCE bénéficie d'un bonus de +4 et elle peut percevoir des fragments de la mémoire de sa marionnette. Elle peut également la bouger comme un membre et la faire parler

À l'écoute de la magie

Les guvorags sont capables de voir les créatures invisibles et de sentir les émanations magiques ou les utilisateurs de magie dans un rayon de 20 mètres. Elles sont également capables de voir les illusions.

Grimpeuse

Une guvorag peut se déplacer à vitesse normale en grimpant et peut facilement escalader n'importe quelle surface.

Butin

Huile assombrissante (1D6)	Poussière imprégnée (1D6/2)
Soie (1D10)	

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes

Sensible à la lumière

A la lumière du soleil, une guvorag ne peut plus lancer ses illusions et toutes ses illusions existantes sont brulées.



Ilyocoris

Menace	Facile / Simple		Intelligence	Sauvage
Taille	2 m		Poids	90 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	30 ₵
Environnement	Lacs, mers, rivières et marécages		Organisation	Solitaire ou rarement en groupe de 2 à 3 individus

Int	1	Vit	8	Etou	5	Enc	80
Ref	7	Emp	1	Course	24	Réc	5
Dex	7	Tech	5	Saut	4	PS	25
Cor	8	Vol	3	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	13	Bagarre	14
Courage	11	Furtivité	14
Résilience	14	Rés. magie	6
Survie	14	Vigilance	12

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	13
Repositionnement	13
Blocage	13

Résistances
Tranchant

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Pinces	13	T	3D6	15	/	Saignement (25 %)	2



Ilyocoris

Capacités

Amphibien

Les ilyocoris peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Camouflage Naturel

A condition de rester immobiles, les ilyocoris peuvent modifier leur pigmentation pour gagner un bonus de +4 en *Furtivité*.

Dehors les jeunes

Un ilyocoris peut éjecter ses jeunes larves juvéniles sur une cible à moins de 5 mètres. Si la cible rate sa défense, elle doit réussir un test de résilience de SD 16 ou subir un **empoisonnement** tandis que la soupe chimique dans laquelle baigne la larve est absorbée par sa peau. Cette capacité coûte 7 points d'endurance à l'ilyocoris.

Butin

Essence d'eau (1D6/2)	Perle (1D6/2)
Viande d'ilyocoris (1D6)	

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes, feu

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18



Kikimorrhe - Guerrière

Menace	Moyen / Complexe
Taille	2 m
Sens	Traque olfactive
Environnement	Marécages et grottes

Intelligence	Sauvage
Poids	220 kg
Récompense	50 ₵
Organisation	Colonies de 3 à 20 individus

Int	1
Ref	7
Dex	8
Cor	9

Vit	8
Emp	1
Tech	1
Vol	7

Etou	8
Course	24
Saut	4
End	40

Enc	90
Réc	8
PS	40
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	14
Courage	13	Furtivité	14
Physique	19	Résilience	17
Rés. magie	13	Survie	15
Vigilance	15		

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	14
Blocage	14

Résistances
Saignement, tranchant

Immunités
Aveuglement, poison, renversement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	14	T	3D6	15	/	Poison (25 %)	2
Morsure	14	P	5D6	15	/	Poison (50%)	1



Kikimorrhe - Guerrière

Capacités

Aveugle

Les kikimorrhes sont naturellement aveugles et communiquent en utilisant les sons et les odeurs. Ainsi, elles sont insensibles à tous les effets, magiques ou physiques, affectant la vue.

Bond

Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Crachat acide

Lors d'une action, la guerrière kikimorrhe peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

Butin	
Chitine (1D6/2)	Extrait de venin (1D6/2)
Objet communs (Nid)	

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes, feu

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20



Kikimorrhe - Ouvrière

Menace	Moyen / Complexe		Intelligence	Sauvage
Taille	1 m		Poids	180 kg
Sens	Traque olfactive		Récompense	50 ₵
Environnement	Marécages et grottes		Organisation	Colonies de 3 à 20 individus

Int	1	Vit	10	Etou	8	Enc	90
Ref	7	Emp	1	Course	24	Réc	8
Dex	8	Tech	1	Saut	4	PS	40
Cor	9	Vol	7	End	40	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	14
Courage	13	Furtivité	14
Physique	19	Résilience	17
Rés. magie	13	Survie	15
Vigilance	15		

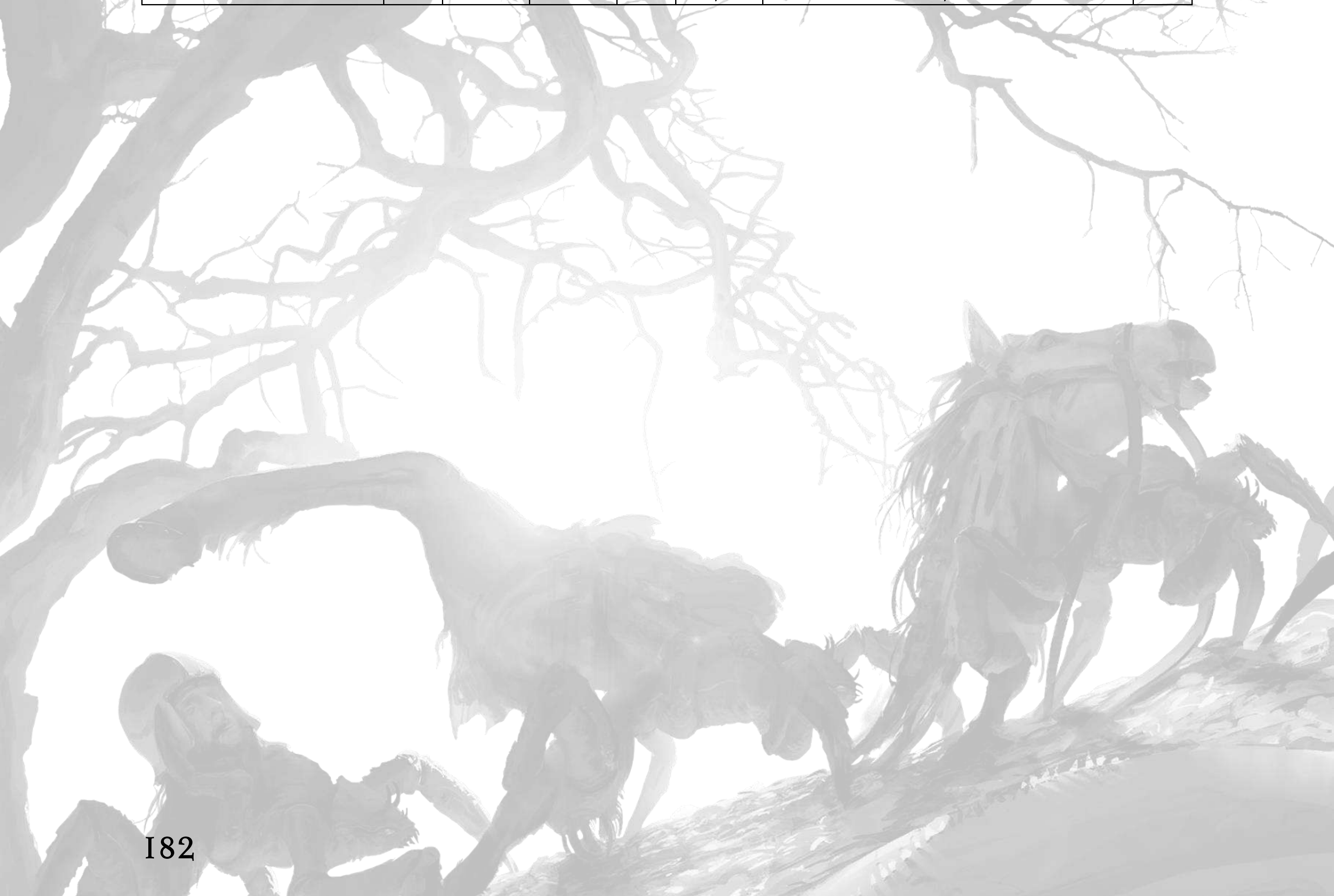
Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	16
Blocage	14

Résistances
Saignement, tranchant

Immunités
Aveuglement, poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	14	T	2D6+2	15	/	/	2



Kikimorrhe - Ouvrière

Capacités

Aveugle

Les kikimorrhes sont naturellement aveugles et communiquent en utilisant les sons et les odeurs. Ainsi, elles sont insensibles à tous les effets, magiques ou physiques, affectant la vue.

Bond

Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Chitine (1D6/2)	Extrait de venin (1D6/2)
Objet communs (Nid)	

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20



Kikimorrhe - Reine

Menace	Fort / Complexe
Taille	3 m
Sens	Traque olfactive
Environnement	Marécages et grottes

Intelligence	Sauvage
Poids	300 kg
Récompense	500 ₵
Organisation	1 reine par colonie

Int	1
Ref	7
Dex	8
Cor	9

Vit	3
Emp	1
Tech	1
Vol	7

Etou	8
Course	24
Saut	4
End	40

Enc	90
Réc	8
PS	90
Vig	0

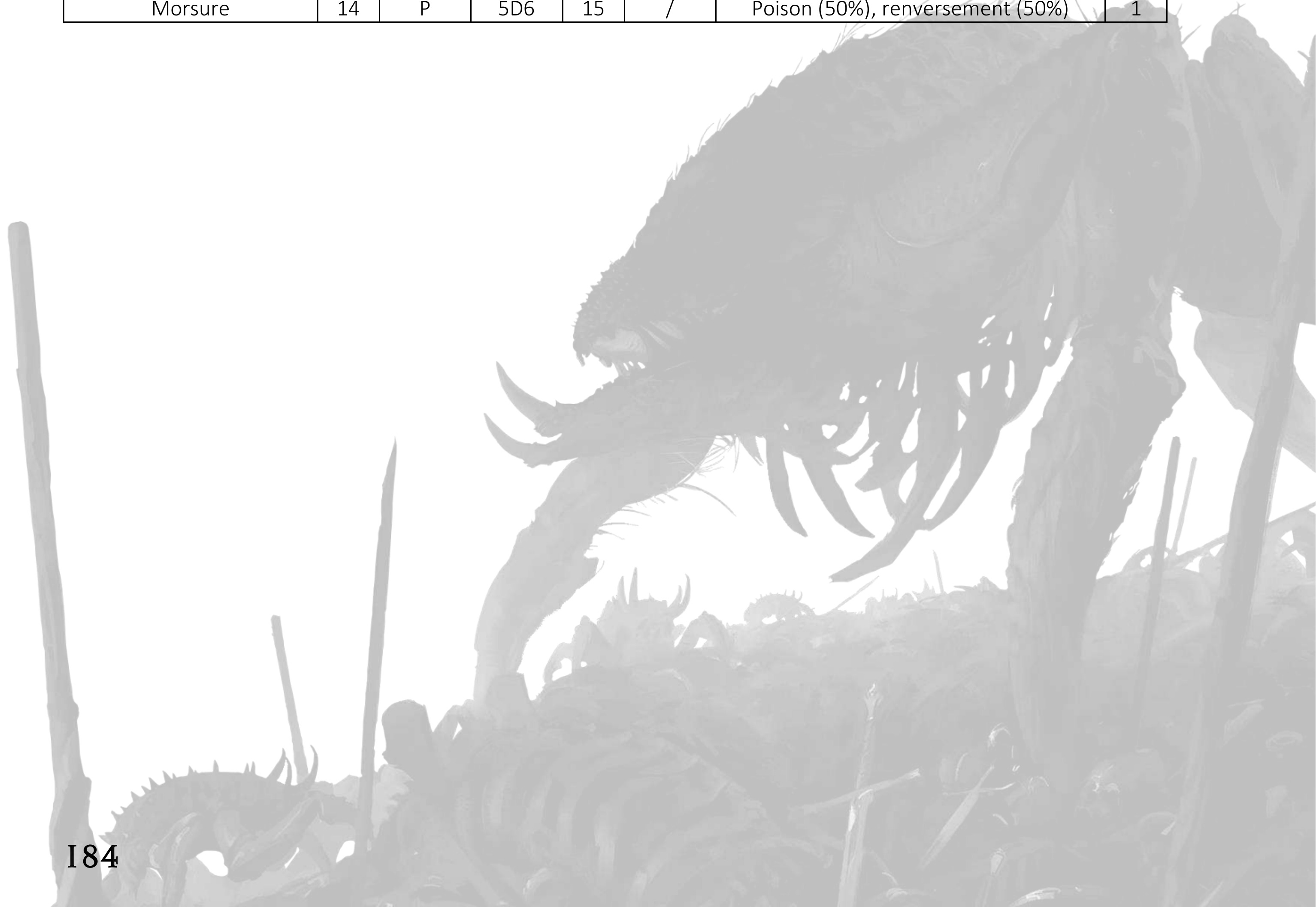
Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	14
Courage	13	Furtivité	14
Physique	19	Résilience	17
Rés. magie	13	Survie	15
Vigilance	15		

Défenses	
Armure	20
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	14
Blocage	14

Résistances
Contondant, perforant, tranchant

Immunités
Aveuglement, étourdissement, feu, gel, poison, renversement, saignement, nausée, stupéfaction

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	14	T	3D6	15	/	Poison (25 %), renversement (50%)	2
Morsure	14	P	5D6	15	/	Poison (50%), renversement (50%)	1



Kikimorrhe - Reine

Capacités

Aveugle

Les kikimorrhes sont naturellement aveugles et communiquent en utilisant les sons et les odeurs. Ainsi, elles sont insensibles à tous les effets, magiques ou physiques, affectant la vue.

Bond

Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Chitine (1D6/2)	Extrait de venin (1D6/2)
Objet communs (Nid)	

Vulnérabilité
Huile contre les insectoïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20



Kochtcheï

Menace	Fort / Difficile
Taille	2m
Sens	/
Environnement	Créé uniquement par les mages les plus puissants

Intelligence	Sauvage
Poids	300 kg
Récompense	2000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	15
Dex	10
Cor	8

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	8

Etou	8
Course	21
Saut	4
End	40

Enc	80
Réc	8
PS	120
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	18	Bagarre	22
Courage	23	Furtivité	15
Résilience	18	Rés. magie	18
Survie	16	Vigilance	16

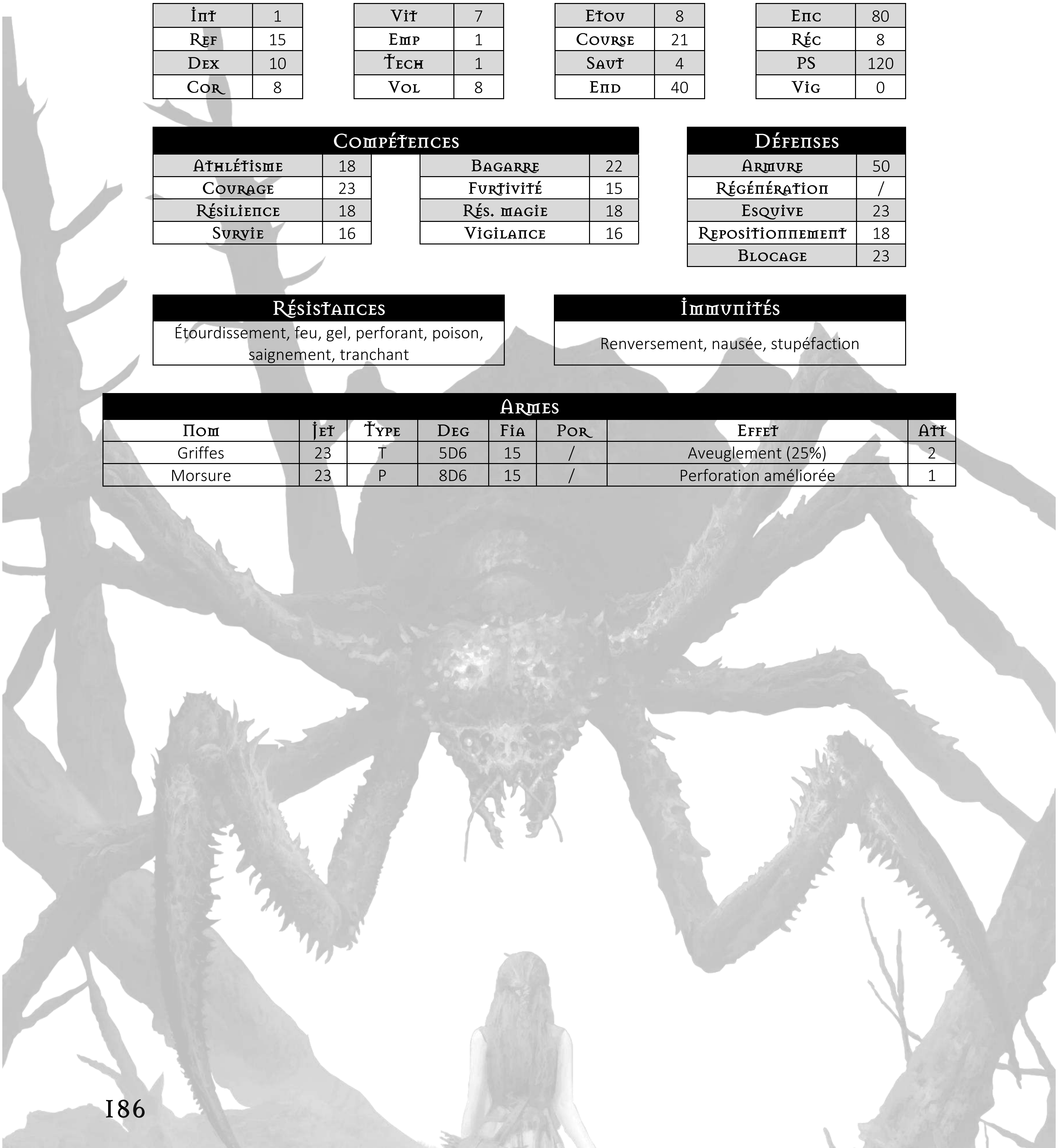
Défenses	
Armure	50
Régénération	/
Esquive	23
Repositionnement	18
Blocage	23

Résistances
Étourdissement, feu, gel, perforant, poison, saignement, tranchant

Immunités
Renversement, nausée, stupéfaction

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	23	T	5D6	15	/	Aveuglement (25%)	2
Morsure	23	P	8D6	15	/	Perforation améliorée	1



Kochtcheï

Capacités

Chasseur infatigable

Une fois aux abois, un kotcheï mettra tout en œuvre pour ne pas laisser s'échapper sa proie. En temps normal, il se déplace sur 8 de ses 10 griffes, mais si on adversaire tente de s'enfuir, il utilisera toutes ses pattes afin de la rattraper et sa VITESSE passe alors à 10.

Grimpeur

Un kochtcheï peut se déplacer à vitesse normale en grimpant et peut facilement escalader n'importe quelle surface.

Butin	
Chitine (3D6)	Cœur de kochtcheï (1)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 en RÉFLEXE	22

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes

Exosquelette

L'exosquelette d'un kochtcheï est incroyablement résistant mais en dessous il est très vulnérable. Une fois que toute l'armure d'un kochtcheï a été détruite à une localisation, les dégâts qui y sont infligés sont triplés.



Scolopendromorphe

Menace	Faible / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	4,50 m	Poids	200 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	20 ₵
Environnement	Forêts et plaines	Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	1	Vit	6	Etou	4	Enc	50
Ref	7	Emp	1	Course	18	Réc	4
Dex	6	Tech	1	Saut	3	PS	20
Cor	5	Vol	4	End	20	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	11	Bagarre	10
Courage	9	Furtivité	8
Intimidation	8	Physique	9
Résilience	9	Rés. magie	9
Survie	7	Vigilance	8

Défenses	
Armure	8 (3)
Régénération	/
Esquive	10
Repositionnement	11
Blocage	11

Résistances
/

Immunités
Saignement

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	10	P	3D6	10	/	Poison (30 %)	1



Scolopendromorphe

Capacités

Roulé en boule

Lorsqu'un scolopendromorphe subit des dégâts à l'abdomen, il se roule immédiatement en boule pour cacher son ventre, qu'il n'est plus possible de viser. Au début du tour suivant, le monstre se déploie pour effectuer une attaque de balayage. Les adversaires au corps à corps doivent alors faire un jet de défense contre le jet d'attaque de morsure du scolopendromorphe. En cas d'échec, ils subissent les dégâts de l'attaque de morsure.

Enfovissement

En guise d'action de mouvement, le scolopendromorphe peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. S'il utilise son tour complet pour s'enfouir, il peut se déplacer de 18 mètres. Un scolopendromorphe peut s'enterrer dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche il ne peut pas traverser la roche.

Projection d'acide

Le scolopendromorphe utilise cette action pour projeter de l'acide sur une cible située à 8 mètres en effectuant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate son jet de défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit son blocage, l'objet qui lui a servi à bloquer subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

Butin

Butin	
Mandibule de scolopendromorphe (1D6/3)	Secrétions de scolopendromorphe (2D6)

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes

Sensible aux vibrations

Pour se repérer, les scolopendromorphes détectent les vibrations. Certes, on ne peut donc pas les **aveugler** grâce aux techniques habituelles, mais cela signifie que les êtres vivants qui ne touchent pas le sol passent inaperçus. Ainsi, tant qu'une cible n'est pas en contact avec le sol, on considère que le scolopendromorphe est **aveuglé** lorsqu'il interagit avec elle.

Abdomen mou

Comme le ventre d'un scolopendromorphe ne possède que 3 points d'armure, il est particulièrement vulnérable aux attaques. Viser l'abdomen d'un scolopendromorphe s'accompagne d'un malus de -3.



Zeugle

Menace	Fort / Complexe
Taille	6 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Egouts et marécages

Intelligence	Sauvage
Poids	500 kg
Récompense	1250 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	2	Etou	10	Enc	140
Ref	9	Emp	1	Course	6	Réc	10
Dex	4	Tech	1	Saut	/	PS	100
Cor	14	Vol	6	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	6	Bagarre	19
Courage	10	Furtivité	12
Intimidation	16	Physique	24
Résilience	24	Rés. magie	11
Survie	11	Vigilance	11

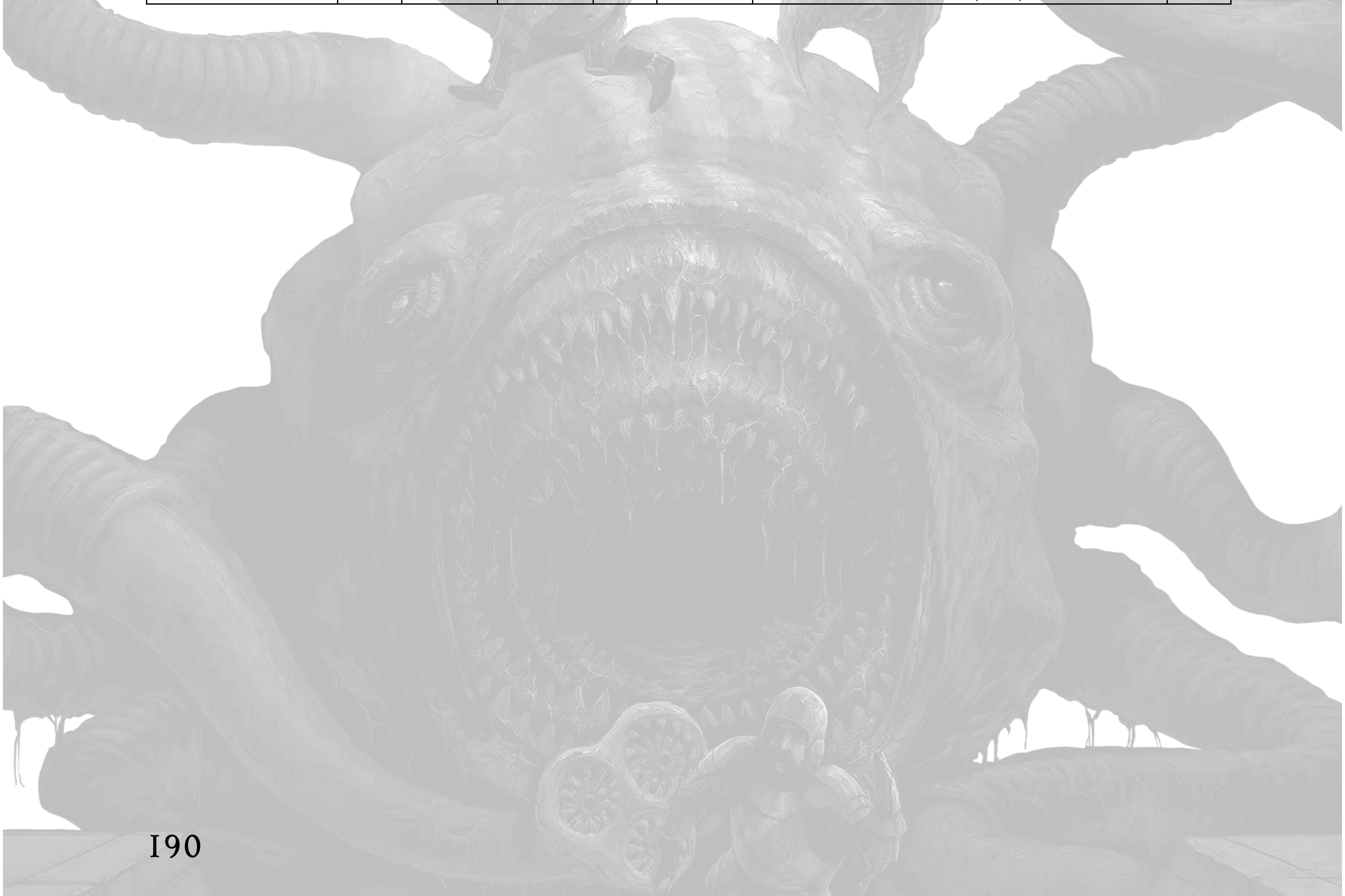
Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	11
Repositionnement	6
Blocage	11

Résistances
Contondant, feu, perforant , tranchant

Immunités
Poison, maladie

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	11	P	8D6+2	20	/	Maladie (100 %)	1
Tentacules	11	C	4D6	15	15m	Maladie (25%)	1-4



Zeugle

Capacités

Avaler en entier

Un zeugle peut prendre un tour pour essayer d'avaler en entier une cible. Tout adversaire saisi est automatiquement considéré comme **cloué au sol** et commence à **suffoquer**. Il reçoit également 1 dégât d'ablation sur toutes ses armes et pièces d'armure et tous ses petits objets sont automatiquement détruit.

Il est possible de s'échapper en réussissant un test de *Bagarre* de SD égal au jet initial du zeugle.

Si un zeugle reçoit au moins 10 points de dégâts en une attaque, il vomit immédiatement toutes les proies qu'il a avalé.

Les zeugles se déplacent à la moitié de leur VITESSE quand elles ont avalé une proie.

Tentacules

Un zeugle a 4 tentacules qui peuvent agir indépendamment du corps principal. Ils ont chacun 20 PS.

Amphibien

Les zeugles peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Odeur toxique

Un zeugle sent tellement fort que tout individu dans un rayon de 20 mètres doit réussir un test de résilience de SD 16 ou souffrir de **nausée**.

Couvert de saletés

Quiconque prend des dégâts par un zeugle souffre immédiatement du critique "corps étranger" pendant 12 heures après la première exposition. Cet effet peut être soigné en stérilisant la plaie.

Butin	
Essence d'eau (1D6)	Objet communs (1D6/2)
Objets étranges (1D6)	Os de bête (2D6)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	Le poison est 25% moins efficace et inflige 1 dégât de moins	22

Vulnérabilité

Huile contre les insectoïdes

Chair tendre

Le torse d'un zeugle n'a ni armure ni résistance.





Nécrophages



Nécrophages

- Algoule 196
- Bloedzuiger 198
- Brumelin 200
- Bullvore 202
- Chironex 204
- Cimétaure 206
- Dévoreuse 208
- Goule 210
- Graveir 212
- Guenaude aquatique 214
- Guenaude sépulcrale 216
- Noyeur 218
- Putréfacteur 220
- Wicht 222



Algoule

Menace	Moyen / Complexe
Taille	1,30 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Cimetières et champs de bataille

Intelligence	Sauvage
Poids	90 kg
Récompense	100 ₡
Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	1
Ref	6
Dex	7
Cor	8

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	7

Etou	7
Course	18
Saut	3
End	35

Enc	80
Réc	7
PS	35
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	12
Courage	14	Furtivité	11
Intimidation	14	Physique	14
Résilience	14	Rés. magie	11
Survie	13	Vigilance	14

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	14
Blocage	12

Résistances
Renversement

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	12	T	5D6	15	/	/	1
Morsure	11	P	5D6+4	15	/	Saignement (25%)	1



Algoule

Capacités

Fureur

Lorsqu'une algoule a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 3 points de santé par tour.

Hurlement sonique

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.

Toutes les goules dans l'aire d'effet gagnent +5 sur leurs jets d'attaque au prochain tour.

Epines dorsales

Une fois qu'elle a été attaquée, une algoule prend un tour pour sortir ses épines dorsales. Tant que ses épines sont dehors, toutes les attaques de mêlée contre elle ratent et l'attaquant encaisse 2D6 de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre **l'étourdissement**.

Le signe d'*Axii* la force à rentrer ses épines.

Bond

Une algoule n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Epines d'algoule (1D6)	Extrait de poison (1D6)
Moëlle de goule (1D6/2)	

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages, Axii

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 aux dégâts en mêlée	15



Bloedzviger

Menace	Moyen / Difficile	Intelligence	Sauvage
Taille	2 m	Poids	100 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	100 ₵
Environnement	Marécages et zones humides	Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	1	Vit	6	Etou	7	Enc	80
Ref	7	Emp	1	Course	18	Réc	7
Dex	7	Tech	1	Saut	3	PS	35
Cor	8	Vol	6	End	35	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	13	Bagarre	13
Courage	13	Furtivité	11
Résilience	14	Rés. magie	10
Survie	12	Vigilance	12

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	13
Blocage	13

Résistances
Contondant, étourdissement

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	13	T	4D6	15	/	Déséquilibre (25%)	1
Morsure	13	P	4D6+2	15	/	Saignement (50%)	1



Bloedzuiger

Capacités

Mort explosive

Quand le bloedzuiger meurt ou est réduit à 5 PS ou moins par une attaque qui n'est pas **enflammée**, son corps se décompose en un clin d'œil. Au début de son prochain tour, il explose, infligeant 2D6 dégâts à l'ensemble du corps des personnages se trouvant au contact. Les victimes sont couvertes de lambeaux de chair qui les obligent à réaliser un jet de *Résilience* (SD 14) pour ne pas avoir la **nausée** jusqu'à ce qu'elles puissent se laver.

Les personnages au corps à corps peuvent parer avec leur bouclier ou se repositionner pour être hors de portée en réussissant un jet SD 15. Si l'explosion réduit les points de santé d'un autre bloedzuiger à 5 ou moins, il explose lors de son prochain tour.

Butin	
Lymphe d'abomination (1D6)	Sang de bloedzuiger (1D6)
	Poussière imprégnée (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages, feu



Brumelin

Menace	Moyen / Difficile
Taille	2 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Grottes et marécages

Intelligence	Sauvage
Poids	75 kg
Récompense	800 ₡
Organisation	Solitaire

Int	5	Vit	6	Etou	6	Enc	70
Ref	8	Emp	3	Course	18	Réc	6
Dex	8	Tech	3	Saut	3	PS	60
Cor	7	Vol	6	End	30	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	12
Courage	12	Furtivité	15
Intimidation	13	Physique	9
Résilience	10	Rés. magie	14
Survie	12	Vigilance	14

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	16
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	3D6+2	10	/	/	2



Brumelin

Capacités

Invocation de brouillard

Le brumelin peut utiliser son action pour invoquer une nappe de brume qui envahit une zone de 30 mètres de rayon, centrée sur lui, où le champ de vision des autres créatures est réduit à 4 mètres. Le brumelin peut dépenser une action pour déplacer la brume de 10 mètres. Le brouillard reste 24 heures ou jusqu'à ce que le brumelin le dissipe avec une action. Un mage ou un prêtre peut le balayer avec une action en dépensant 5 END et en faisant un jet d'*Incantation* (SD 18). Le brouillard se lève automatiquement à la mort du brumelin. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité, mais ne dispersent pas la brume.

Invisibilité

Tant qu'il est dans le brouillard, le brumelin peut utiliser cette action pour devenir invisible. Il acquiert alors un bonus de +10 en *Furtivité* et de +5 sur ses attaques. Même si la cible réussit son jet de *Vigilance* et entend le monstre arriver, elle conserve un malus de -3 en attaque et en défense contre lui. Une fois qu'il a attaqué, le brumelin redevient visible et ne peut pas disparaitre avant son prochain tour. Si le brumelin entre dans un cercle d'*Yrden* ou est touché par une bombe *Poussière de lune*, il redevient visible et doit quitter la zone de l'effet pour utiliser son pouvoir d'invisibilité. Enfin, lorsqu'un brumelin sort du brouillard, il devient visible.

Création de mirages

Le brumelin consacre un tour complet à fabriquer un mirage détaillé dans la zone de brouillard. Cette illusion d'une richesse incroyable montre ce que le brumelin désire dépeindre. Quoi qu'il en soit, ce mirage n'interagit pas avec les créatures présentes dans le brouillard. De plus, il est inodore et n'émet pas de son. Lorsqu'une créature située à l'intérieur ou à l'extérieur de la brume perçoit cette illusion, elle doit réussir un jet de *Vigilance* (SD 18) pour se rendre compte de la supercherie. En revanche, lorsque le mirage apparait subitement ou que la créature interagit physiquement avec, elle a conscience qu'il s'agit d'une illusion.

Double illusoire

Tant qu'il est dans le brouillard, le brumelin peut invoquer quatre doubles illusoires au cours d'une action. Ces copies lui ressemblent trait pour trait. Au début du tour du brumelin, chaque double se déplace et effectue une action. Bien que le brumelin décide de la nature de leurs actions, les copies agissent de façon indépendante. Les actions de défense pour se protéger des doubles illusoires comptent dans le total d'actions de défense de la cible. Ces copies n'ont pas de points de santé et sont détruites au moindre coup. Un personnage peut dépenser une action pour effectuer un jet de *Vigilance* (SD 16) et découvrir si sa cible est un double.

Butin	
Dent de brumelin (1D6/2)	Essence de brumelin (1D6)
Phosphore (2D6)	Poussière imprégnée (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages, bombes Poussière de lune, bombes au dimeritium, Yrden

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18



Bullvore

Menace	Moyen / Complexe
Taille	3,50 m
Sens	Nyctalopie améliorée
Environnement	Grottes

Intelligence	Pensant
Poids	500 kg
Récompense	500 ₵
Organisation	Solitaire

Int	2
Ref	5
Dex	4
Cor	12

Vit	3
Emp	1
Tech	2
Vol	6

Etou	9
Course	9
Saut	1
End	45

Enc	120
Réc	9
PS	90
Vig	0

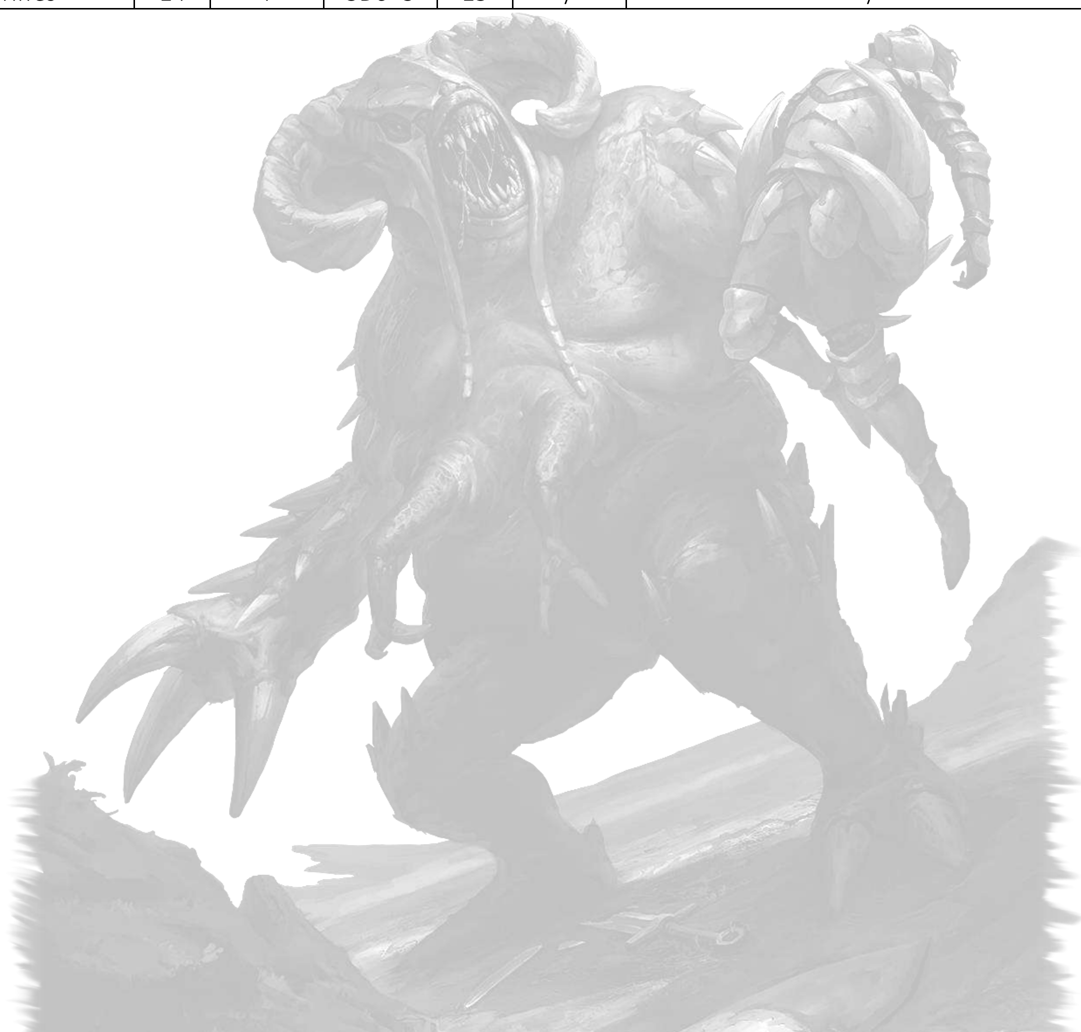
Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	14
Courage	15	Furtivité	5
Intimidation	14	Physique	20
Résilience	20	Rés. contrainte	14
Rés. magie	14	Survie	7
Vigilance	10		

Défenses	
Armure	8
Régénération	4
Esquive	13
Repositionnement	10
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
Poison, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Cornes	14	P	5D6	15	/	Saignement (50%)	1
Griffes	14	T	3D6+3	15	/	/	2



Bullvore

Capacités

Charge

Si la cible est à plus de 5 mètres, le bullvore peut utiliser son tour complet pour charger jusqu'à 10 mètres et délivrer un coup de corne (base 12). Si la cible rate son action de défense, elle subit 7D6 dégâts au torse et est projetée à 5 mètres de distance. Si elle rencontre un obstacle pendant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 25) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Si le bullvore rate sa cible, il poursuit sa course en ligne droite. S'il heurte un mur ou un obstacle aussi solide, il est **étourdi** jusqu'à ce qu'il réussisse une sauvegarde d'étourdissement.

Bile caustique

Un bullvore peut dépenser une action pour effectuer un jet base 13 contre une cible à 8 mètres qu'il asperge de bile caustique. Si la cible rate son action de défense, elle est **empoisonnée**, subit 3D6 dégâts sur une zone aléatoire de son corps et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D10 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet qui lui a servi à bloquer subit 1D10 dégâts d'ablation.

Il est impossible de parer cette attaque, même quand la cible est un Sorceleur possédant la capacité *Déviation de flèches*.

Butin	
Cerveau de bullvore (1)	Fil (2D6)
Lin (1D6)	Œil de bullvore (1D6/3)
Sang de Bullvore (2D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages, bombes Poussière de lune

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20



Chironex

Menace	Moyen / Simple
Taille	2 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Déserts et zones arides

Intelligence	Sauvage
Poids	750 kg
Récompense	1000 ¢
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	6
Dex	6
Cor	10

Vit	11
Emp	3
Tech	1
Vol	6

Etou	8
Course	33
Saut	6
End	40

Enc	100
Réc	8
PS	40
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	14
Courage	16	Furtivité	8
Intimidation	15	Physique	20
Résilience	19	Rés. magie	12
Survie	8	Vigilance	12

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	12
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Corne	14	P	2D6+2	15	/	Perforation améliorée	1
Morsure	12	C	3D6	15	/	/	1
Sabots	14	C	4D6+2	15	/	/	1



Chironex

Capacités
Charge
Utilisant son tour complet, le chironex charge sur 10 mètres et effectue une attaque de corne (base 12). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 6D6+6 dégâts au torse et est projetée à 6 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Butin	
Corne de chironex (1)	Os de bête (2D6)
Viande crue (2D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+3 aux dégâts en mêlée	20



Cimétaure

Menace	Fort / Difficile
Taille	2 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Cimetières, champs de bataille et nécropole

Intelligence	Pensant
Poids	100 kg
Récompense	800 ₡
Organisation	Solitaire

Int	6
Ref	10
Dex	10
Cor	8

Vit	6
Emp	3
Tech	1
Vol	8

Etou	8
Course	18
Saut	3
End	40

Enc	80
Réc	8
PS	80
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	16
Courage	15	Furtivité	14
Intimidation	15	Physique	15
Résilience	14	Rés. magie	12
Survie	14	Vigilance	15

Défenses	
Armure	3
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	15
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	6D6	20	/	Déséquilibre (25%)	1
Morsure	18	P	6D6+6	20	/	Saignement (100%)	1



Cimétaure

Capacités

Nécropole

Les nécropoles sont des petites colonies de 10 à 20 nécrophages qui coexistent et s'entraident, généralement dans des cimetières récents.

Fureur

Lorsqu'une cimétaure a moins de 15 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 3 points de santé par tour.

Meneuse de nécropole

Les cimétaures sont respectées par tous les nécrophages. Quiconque inflige des dégâts à une cimétaure sera attaqué par tous les nécrophages présents dans un rayon de 20 mètres. Si la cimétaure devient furieuse, tous les nécrophages le deviennent également. Cet effet s'arrête à la mort de la cimétaure.

Butin	
Epines de cimétaire (1D6)	Lymphe d'abomination (1D6)
Rune aléatoire (1)	

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts en mêlée	18



Dévoreuse

Menace	Facile / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	2 m	Poids	150 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	50 ₵
Environnement	Cimetières, champs de bataille et caves	Organisation	Solitaire, souvent accompagnée d'un groupe de goules

Int	3	Vit	5	Etou	7	Enc	70
Ref	5	Emp	3	Course	15	Réc	7
Dex	6	Tech	6	Saut	3	PS	35
Cor	8	Vol	7	End	35	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	12
Courage	14	Furtivité	13
Physique	14	Résilience	14
Rés. Contrainte	13	Rés. magie	11
Survie	8	Vigilance	8

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	11
Repositionnement	12
Blocage	12

Résistances
Perte d'équilibre

Immunités
Poison

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	11	T	5D6	15	/	Saignement (25%)	1
Morsure	11	P	6D6	15	/	/	1



Dévoreuse

Capacités

Avaler en entier

Une dévoreuse peut prendre un tour pour essayer d'avaler en entier une cible. Tout adversaire saisi est automatiquement considéré comme **cloué au sol** et commence à **suffoquer**. Il reçoit également 1 dégât d'ablation sur toutes ses armes et pièces d'armure et tous ses petits objets sont automatiquement détruit.

Il est possible de s'échapper en réussissant un test de *Bagarre* de SD égal au jet initial de la dévoreuse +2.

Si une dévoreuse reçoit au moins 10 points de dégâts en une attaque, elle vomit immédiatement toutes les proies qu'elle a avalé.

Les dévoreuses se déplacent à la moitié de leur VITESSE quand elles ont avalé une proie.

Cheffe de meute

Bien souvent, une dévoreuse se trouve à la tête d'une meute de goules. Tant que la dévoreuse est en vie, toutes les goules de la meute gagne +4 en *Courage*.

La dévoreuse est aussi capable de donner des ordres simples au reste de la meute comme "va ici", "attaque par derrière" ou "attends".

Robuste

Les dévoreuses sont difficiles à **déséquilibrer**. Elles ont un bonus de +3 contre ces tentatives et les effets qui les **déséquilibres** sont 25% moins efficaces.

Butin	
Moëlle de goule (1D6)	Phosphore (1D6/2)
Sulfure (1D6/2)	

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 aux dégâts en mêlée	18



Goule

Menace	Faible / Difficile
Taille	1,25 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Cimetières et champs de bataille

Intelligence	Sauvage
Poids	90 kg
Récompense	30 ₵
Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	1
Ref	6
Dex	7
Cor	6

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	5

Etou	5
Course	18
Saut	3
End	25

Enc	60
Réc	5
PS	25
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	12
Courage	12	Furtivité	11
Intimidation	13	Physique	13
Résilience	12	Rés. magie	9
Survie	12	Vigilance	13

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	14
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	12	T	3D6	15	/	/	1
Morsure	11	P	3D6+2	15	/	Saignement (25%)	1



Goule

Capacités	
Fureur Lorsqu'une goule a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 3 points de santé par tour.	**Bond** Une goule n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Butin	
Extrait de venin (1D6/2)	Griffes de goule (1D6/3)
Moelle de goule (1D6/2)	

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages



Graveir

Menace	Moyen / Difficile
Taille	2 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Cimetières et champs de bataille

Intelligence	Sauvage
Poids	100 kg
Récompense	100 ₵
Organisation	Groupes de 3 à 6 individus

Int	1
Ref	7
Dex	7
Cor	8

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	7
Course	18
Saut	3
End	35

Enc	80
Réc	7
PS	35
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	13	Bagarre	13
Courage	13	Furtivité	11
Intimidation	13	Physique	14
Résilience	14	Rés. magie	10
Survie	12	Vigilance	12

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	13
Blocage	13

Résistances
Tranchant

Immunités
Poison, renversement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	13	T	4D6	15	/	Déséquilibre (25%)	1
Morsure	13	P	4D6+2	15	/	Saignement (50%)	1



Graveir

Capacités
Fureur
Lorsqu'un graveir a moins de 10 PS, il entre en état de fureur. Il effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 3 points de santé par tour.

Butin	
Epines de graveir (1D6)	Griffe de graveir (1D6/3)
Moëlle de graveir (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts en mêlée	18



Guenaude aquatique

Menace	Moyen / Complexe
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Rivières, rivages et marécages

Intelligence	Pensant
Poids	80 kg
Récompense	450 ₵
Organisation	Solitaire

Int	5
Ref	8
Dex	10
Cor	5

Vit	7
Emp	3
Tech	3
Vol	5

Etou	5
Course	21
Saut	4
End	25

Enc	50
Réc	5
PS	50
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	18	Bagarre	12
Courage	12	Furtivité	16
Physique	12	Résilience	13
Rés. contrainte	15	Rés. magie	14
Survie	14	Vigilance	12

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	18
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	5D6	15	/	Saignement (50%)	2
Morsure	16	P	6D6	15	/	Saignement (75%)	1



Guenaude aquatique

Capacités

Amphibien
Les guenaudes aquatiques peuvent rester sous l’eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l’eau.

Patauger
Les guenaudes aquatiques peuvent nager dans la boue aussi bien que dans l'eau, même si elle n'est normalement pas assez profonde pour les submerger. En nageant ainsi, elles bénéficient d'un bonus de +3 en défense et en *Furtivité*, mais doivent émerger pour attaquer.

Lancer de boue
Les guenaudes aquatiques sont capables de rapidement ramasser et jeter d'épaisses boules de boue à une portée de 10 mètres. Si la cible rate sa défense, elle est **aveuglée** et **stupéfiée**.

Terrain détrempé
Lorsqu'elle se tient sur un sol humide, une guenaude aquatique peut utiliser une action pour invoquer de l'eau, transformant dans un rayon de 20 mètres l'endroit en terrain marécageux (*voir Livre de base page 165*).

Commandements aux noyés
Au lieu d'attaquer, une guenaude aquatique peut donner un ordre à chaque noyeurs ou ilyocoris situé à 20 mètres d'elle. Les créatures exécutent l'ordre au lieu d'agir normalement.

La consigne doit rester simple, comme "prends ceci et ramène-le à cet endroit" ou "vas là-bas et attends".

. Trempée par la pluie
Lorsqu'il pleut sur une guenaude aquatique, elle perd sa vulnérabilité au **feu**.

Butin	
Dent de guenaude (1D6/2)	Essence d'eau (1D6/3)
Objets étranges (1D6)	Rune aléatoire (1)

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages, feu

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18



Guenaude sépulcrale

Menace	Moyen / Complexe
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Cimetières et grottes

Intelligence	Pensant
Poids	80 kg
Récompense	500 ₡
Organisation	Solitaire

Int	6
Ref	10
Dex	10
Cor	7

Vit	7
Emp	3
Tech	3
Vol	6

Etou	6
Course	21
Saut	4
End	30

Enc	70
Réc	6
PS	60
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	16
Courage	15	Furtivité	18
Intimidation	16	Physique	15
Résilience	14	Rés. contrainte	16
Rés. magie	16	Survie	12
Vigilance	14		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	18
Repositionnement	16
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	18	T	5D6	15	/	Saignement (50%)	2
Langue	18	C	3D6+2	10	4 m	Poison (100%)	1
Morsure	18	P	6D6	15	/	Poison (75%)	1



Guenaude sépulcrale

Capacités

Commandements aux morts-vivants

Au lieu d'attaquer, une guenaude sépulcrale peut donner un ordre à chaque nécrophage situé à 20 mètres d'elle. Les nécrophages exécutent l'ordre au lieu d'agir normalement.

La consigne doit rester simple, comme "prends ceci et ramène-le à cet endroit" ou "vas là-bas et attends".

Cercle de crânes

Une guenaude sépulcrale peut consacrer une heure à la préparation d'un *cercle de crânes*. Elle bénéficie ensuite d'un bonus de +3 à toutes ses actions tant qu'elle se trouve à moins de 100 mètres du *cercle de crânes*.

Butin	
Dent de guenaude (1D6/2)	Extrait de venin (1D6)
Rune aléatoire (1)	Oreille de guenaude sépulcrale (1D6/3)
Objets étranges (1D6)	

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18

Vulnérabilité

Huile contre les nécrophages

Langue fouet

Si vous réussissez une parade avec une arme tranchante contre l'attaque de langue d'une guenaude, vous la tranchez. La guenaude sépulcrale subit 5 points de dégâts et ne peut plus utiliser sa langue.



Noyeur

Menace	Faible / Simple
Taille	1,75 m
Sens	/
Environnement	Cours d'eau, lacs et zones côtières

Intelligence	Sauvage
Poids	60 kg
Récompense	10 ₵
Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

Int	1
Ref	7
Dex	7
Cor	6

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	4

Etou	5
Course	18
Saut	3
End	25

Enc	60
Réc	5
PS	25
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	13	Bagarre	13
Courage	12	Furtivité	12
Intimidation	13	Physique	12
Résilience	12	Rés. magie	8
Survie	13	Vigilance	15

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	13
Blocage	13

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	13	T	3D6	15	/	/	1



Noyeur

Capacités	
Amphibien Les noyeurs peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.	**Stupidité crasse** Les noyeurs sont tellement idiots qu'ils sont immunisés aux sorts ayant un impact sur les pensées ou les émotions.

Butin	
Cerveau de noyeur (1)	Essence d'eau (1D6/2)
Langue de noyeur (1)	

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages, feu



Putréfacteur

Menace	Faible / Simple
Taille	2 m
Sens	Nyctalopie améliorée
Environnement	Grottes et champs de bataille

Intelligence	Sauvage
Poids	80 kg
Récompense	10 ₵
Organisation	Groupe de 4 à 6 individus

Int	1	Vit	11	Etou	5	Enc	50
Ref	6	Emp	1	Course	33	Réc	5
Dex	6	Tech	1	Saut	6	PS	25
Cor	5	Vol	5	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	10
Courage	13	Furtivité	10
Intimidation	10	Physique	8
Résilience	8	Rés. magie	9
Survie	10	Vigilance	8

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	12
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
Poison, saignement

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	12	T	3D6	10	/	/	1



Putréfacteur

Capacités

Mort explosive

Quand le putréfacteur meurt ou est réduit à 5 PS ou moins par une attaque qui n'est pas enflammée, son corps se décompose en un clin d'œil. Au début de son prochain tour, il explose, infligeant 2D6 dégâts à l'ensemble du corps des personnages se trouvant au contact. Les victimes sont couvertes de lambeaux de chair qui leur donnent la vulnérabilité *Puanteur atroce* et les obligent à réaliser un jet de *Résilience* (SD 14) pour ne pas avoir la **nausée** jusqu'à ce qu'elle puisse se laver.

Les personnages au corps à corps peuvent parer avec leur bouclier ou se repositionner pour être hors de portée en réussissant un jet SD 15. Si l'explosion réduit les points de santé d'un autre putréfacteur à 5 ou moins, il explose lors de son prochain tour.

Butin	
Sang de putréfacteur (1D6/2)	Foie de putréfacteur (1)

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages, feu

Puanteur atroce

Les putréfacteurs exhalent une odeur nauséabonde de mort et de corruption rappelant celle des cadavres en décomposition. Toutes les créatures qui ont un minimum d'odorat les sentent à 20 mètres de distance. Celles qui ont la capacité *Traque olfactive* les sentent à 40 mètres de distance.

Cette odeur indique la présence de corps en putréfaction dans les parages. Toutefois, les personnes qui connaissent bien les putréfacteurs auront conscience que cette piste olfactive révèle la présence d'un ou plusieurs monstres.



Wicht

Menace	Moyen / Complexe
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Déserts et cimetières abandonnés

Intelligence	Pensant
Poids	80 kg
Récompense	450 ₵
Organisation	Solitaire

Int	7
Ref	8
Dex	10
Cor	5

Vit	7
Emp	4
Tech	8
Vol	7

Etou	6
Course	21
Saut	4
End	30

Enc	50
Réc	6
PS	60
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	18	Bagarre	12
Courage	14	Furtivité	18
Intimidation	15	Résilience	13
Rés. contrainte	17	Rés. magie	16
Survie	16	Vigilance	14

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	18
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	5D6	15	/	/	2
Morsure	16	P	6D6	15	/	/	1



Wicht

Capacités

Salive ectoplasmique

Un wicht peut prendre une action pour expulser une solution ectoplasmique qui se changera presque immédiatement en barghest.

Butin	
Essence obscure (1D6/2)	Objets étranges (1D6)
Objets occultes (1D6)	Salive de wicht (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les nécrophages, feu

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18





Ogroïdes



Ogroïdes

- Cyclope 228
- Frappeur 230
- Géant 232
- Nekker 234
- Nekker - Chef 236
- Ogre 238
- Troll 240
- Troll de pierre 242
- Vodyanoi 244
- Vodyanoi - Prêtre 246



Cyclope

Menace	Fort / Simple
Taille	6 m
Sens	/
Environnement	Montagnes et plaines

Intelligence	Pensant
Poids	3 tonnes
Récompense	1200 ₵
Organisation	Solitaire ou par paire

Int	4
Ref	7
Dex	6
Cor	15

Vit	6
Emp	4
Tech	5
Vol	8

Etou	10
Course	18
Saut	6
End	110

Enc	300
Réc	11
PS	110
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	16
Courage	18	Furtivité	10
Intimidation	16	Physique	25
Résilience	22	Rés. contrainte	15
Rés. magie	15	Survie	12
Vigilance	14		

Défenses	
Armure	15
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	14
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
Renversement, stupéfaction

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Massue	15	C	7D6+8	20	/	Allonge, étourdissement (-2), force écrasante, renversement (75 %)	1
Poings	16	C	6D6	15	/	Allonge, force écrasante, renversement (50 %)	2



Cyclope

Capacités

Choc sismique

Utilisant un tour complet, le cyclope abat ses poings sur le sol, créant une onde de choc de 4 mètres de rayon centrée sur lui. Les personnages situés dans l'aire d'effet doivent faire un jet d'*Athlétisme* (SD 16).

En cas d'échec, ils sont mis **au sol** et effectuent un jet de sauvegarde d'**étourdissement**.

Confusion

Lorsqu'un cyclope subit un sort qui **étourdit**, il se met en colère en sentant son esprit s'embrumer. Au lieu d'être **étourdi**, il passe son prochain tour à attaquer la cible la plus proche. Ce doit être un personnage, une créature ou un objet qui mesure au moins 1,75 mètre. Si le cyclope a le choix entre plusieurs cibles, désignez-en une aléatoirement. Une fois ce tour terminé, l'effet se dissipe.

Balayage

Le cyclope utilise son tour complet pour faire une attaque de balayage avec un malus de -3 à l'aide de sa massue ou de ses poings. Toutes les cibles à portée et dans son cône de vision doivent se défendre pour ne pas être touchées.

Charge sauvage

Le cyclope utilise son tour complet pour charger sur 10 mètres en percutant ses adversaires. Il n'est pas obligé de se diriger en ligne droite et peut très bien prendre des virages ou sauter par-dessus des crevasses.

Les personnages qui se trouvent à 2 mètres ou moins du cyclope pendant sa course doivent se défendre contre une attaque de poing. S'ils échouent, ils subissent les dégâts normaux d'une attaque de poing.

Différence de taille

Un personnage ne peut pas toucher la tête d'un cyclope, à moins de manier une arme de tir ou un équipement dote de l'effet ***Allonge***. Sinon, il doit trouver une position qui lui permet d'être à la même hauteur que le cyclope ou obliger ce dernier à se baisser.

Quand aucune de ces situations ne s'applique et que le jet de localisation donne la tête pour résultat, le joueur doit relancer le de jusqu'à obtenir une autre partie du corps.

Butin	
Cerveau de cyclope (1)	Essence cristallisée (1D6/2)
Langue de cyclope (1)	
Œil de cyclope (1)	Os de cyclope (3D6)

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes



Frappeur

Menace	Faible / Simple
Taille	2,50 m
Sens	Nyctalopie, traque olfactive
Environnement	Montagnes et grottes

Intelligence	Pensant
Poids	450 kg
Récompense	25 ₵
Organisation	Groupe de 2 à 6 individus

Int	4
Ref	6
Dex	6
Cor	10

Vit	6
Emp	4
Tech	8
Vol	6

Etou	8
Course	18
Saut	3
End	80

Enc	200
Réc	8
PS	40
Vig	0

Compétences			
Artisanat	14	Athlétisme	14
Bagarre	13	Courage	14
Duperie	15	Fabrication de pièges	16
Furtivité	14	Intimidation	14
Langue : gobelin	10	Persuasion	11
Physique	17	Résilience	15
Rés. contrainte	12	Rés. magie	13
Survie	14	Vigilance	12

Défenses	
Armure	3
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	14
Blocage	13

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	13	C	2D6+4	10	/	/	1



Frappeur

Capacités	
Galop Un frappeur peut se mettre à quatre pattes sans consommer d'action, ce qui fait passer sa VITESSE à 12. En outre, sa valeur de COURSE passe à 36 et celle de SAUT à 7. Tant qu'il reste dans cette position, le frappeur ne peut pas se servir de ses mains pour faire autre chose que se déplacer.	**Détection de minerais** Un frappeur est doté d'un sixième sens quand il s'agit de trouver des minerais. En utilisant une action, il trouve automatiquement un minerai de rareté P ou C présent dans la région. Les frappeurs ont aussi un bonus de +3 sur leurs jets de recherche pour dénicher des minerais.

Butin	
Dent de frappeur (1D6/2)	Orteil de frappeur (1D6)
Poil de frappeur (2D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes



Géant

Menace	Fort / Complexe
Taille	5 m
Sens	/
Environnement	Montagnes isolées

Intelligence	Pensant
Poids	1,6 tonne
Récompense	2000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	2
Ref	8
Dex	6
Cor	18

Vit	5
Emp	1
Tech	6
Vol	4

Etou	10
Course	15
Saut	3
End	110

Enc	180
Réc	11
PS	110
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	9	Bagarre	14
Courage	11	Fabrication de pièges	10
Physique	28	Résilience	28
Rés. contrainte	11	Rés. magie	12
Survie	9	Vigilance	10

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	9
Blocage	15

Résistances
Contondant, perforant, tranchant

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Arbre / Ancre	15	C	11D6	15	/	Allonge (4m), étourdissement (-2), force écrasante	1
Poings	15	C	11D6+4	20	/	Allonge (2m), force écrasante	1



Géant

Capacités	
Balayage Le géant utilise son tour complet pour faire une attaque de balayage avec un malus de -3 à l'aide de son arme ou de ses poings. Toutes les cibles à portée et dans son cône de vision doivent se défendre pour ne pas être touchées.	**Lanceur de roche** Avec cette action, le géant s'empare d'un rocher qu'il lance sur une cible située à moins de 15 mètres. Cette attaque a une base de 12. Si la cible rate son action de défense, elle subit 7D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement. Quand le projectile touche la tête ou le torse, la cible doit en plus effectuer un jet de sauvegarde d'**étourdissement** à -1.
Massif Les géants sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'**équilibre**.	

Butin	
Cerveau de géant (1)	Objets aléatoires (2D10)
Runes aléatoires (2)	

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+2 en CORPS	24



Nekker

Menace	Faible / Complexe
Taille	1 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Plaines et forêts

Intelligence	Pensant
Poids	13 kg
Récompense	10 ₵
Organisation	Bande de 3 à 12 individus

Int	2
Ref	5
Dex	7
Cor	3

Vit	6
Emp	2
Tech	2
Vol	4

Etou	3
Course	18
Saut	3
End	15

Enc	30
Réc	3
PS	15
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	10
Courage	10	Furtivité	15
Résilience	9	Rés. contrainte	13
Rés. magie	8	Survie	10
Vigilance	10		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	11
Repositionnement	14
Blocage	10

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	10	T	2D6	15	/	/	1



Nekker

Capacités
Chef de meute
Bien souvent, un chef nekker est à la tête d'une meute de nekkers. Tant que le chef est en vie, tous les nekkers de la bande gagnent un bonus de +4 en *Courage*. Le chef est aussi capable de donner des ordres parfois complexes aux membres de la meute.

Butin	
Cœur de nekker (1)	Dent de nekker (1D6/2)
Griffe de nekker (2)	

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 aux dégâts de mêlée	15



Nekker - Chef

Menace	Faible / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	1,20 m	Poids	18 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	20 ₵
Environnement	Plaines et forêts	Organisation	A la tête d'une bande

Int	2		Vit	7		Etou	4		Enc	40
Ref	6		Emp	2		Course	21		Réc	4
Dex	8		Tech	2		Saut	4		PS	20
Cor	4		Vol	5		End	20		Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	11
Courage	10	Furtivité	16
Résilience	10	Rés. contrainte	14
Rés. magie	9	Survie	10
Vigilance	10		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	15
Blocage	11

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	11	T	2D6	15	/	/	1



Nekker - Chef

Capacités

Chef de meute

Bien souvent, un chef nekker est à la tête d'une meute de nekkers. Tant que le chef est en vie, tous les nekkers de la bande gagnent un bonus de +4 en *Courage*. Le chef est aussi capable de donner des ordres parfois complexes aux membres de la meute.

Butin	
Cœur de nekker (1)	Dent de nekker (1D6/2)
Griffe de nekker (2)	

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 aux dégâts de mêlée	15



Ogre

Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Pensant
Taille	2 m		Poids	125 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	250 ₡
Environnement	Montagnes, cavernes et zones sauvages isolées		Organisation	En troupe de 3 à 6 individus, en communauté d'une 50aine

Int	4		Vit	5		Etou	6		Enc	80
Ref	7		Emp	5		Course	15		Réc	6
Dex	7		Tech	4		Saut	3		PS	30
Cor	8		Vol	4		End	30		Vig	0

Compétences				
Athlétisme	15		Bagarre	15
Courage	10		Furtivité	13
Résilience	14		Rés. magie	9
Survie	11		Vigilance	11

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	15
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Lame brute de forge	14	T	4D6+4	15	/	/	1
Javelot	14	P	3D6+2	10	32 m	/	1



Ogre

Capacités

Robuste

Les ogres sont difficiles à **déséquilibrer**. Ils ont un bonus de +3 contre ces tentatives et les effets qui les déséquilibrent sont 25% moins efficaces.

Armoire à glace

La grande force physique des ogres leur donne un bonus de +3 sur les jets de lutte.

Coup puissant

Un ogre peut prendre un malus de -3 et dépenser 3 points d'endurance pour effectuer une frappe puissante avec son arme, comme les personnages.

Butin

Butin	
Armure en métal brut de forge	Arme mal forgée
	Objets communs (1D6)

Vulnérabilité

Huile contre les ogroïdes

Aveuglé par la lumière

Les ogres sont adaptés pour vivre sous la surface et souffrent d'un malus de -3 à la lumière du jour.



Troll

Menace	Moyen / Simple	Intelligence	Pensant
Taille	2,50 m	Poids	500 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	800 ₵
Environnement	Présent partout	Organisation	Solitaire ou par paire

Int	2		Vit	4		Etou	9		Enc	140
Ref	7		Emp	6		Course	12		Réc	9
Dex	4		Tech	9		Saut	2		PS	90
Cor	14		Vol	5		End	45		Vig	0

Compétences			
Artisanat	17	Athlétisme	10
Bagarre	14	Courage	16
Furtivité	12	Intimidation	15
Langue commune	8	Persuasion	9
Physique	18	Résilience	16
Rés. contrainte	12	Rés. magie	14
Survie	12	Vigilance	11

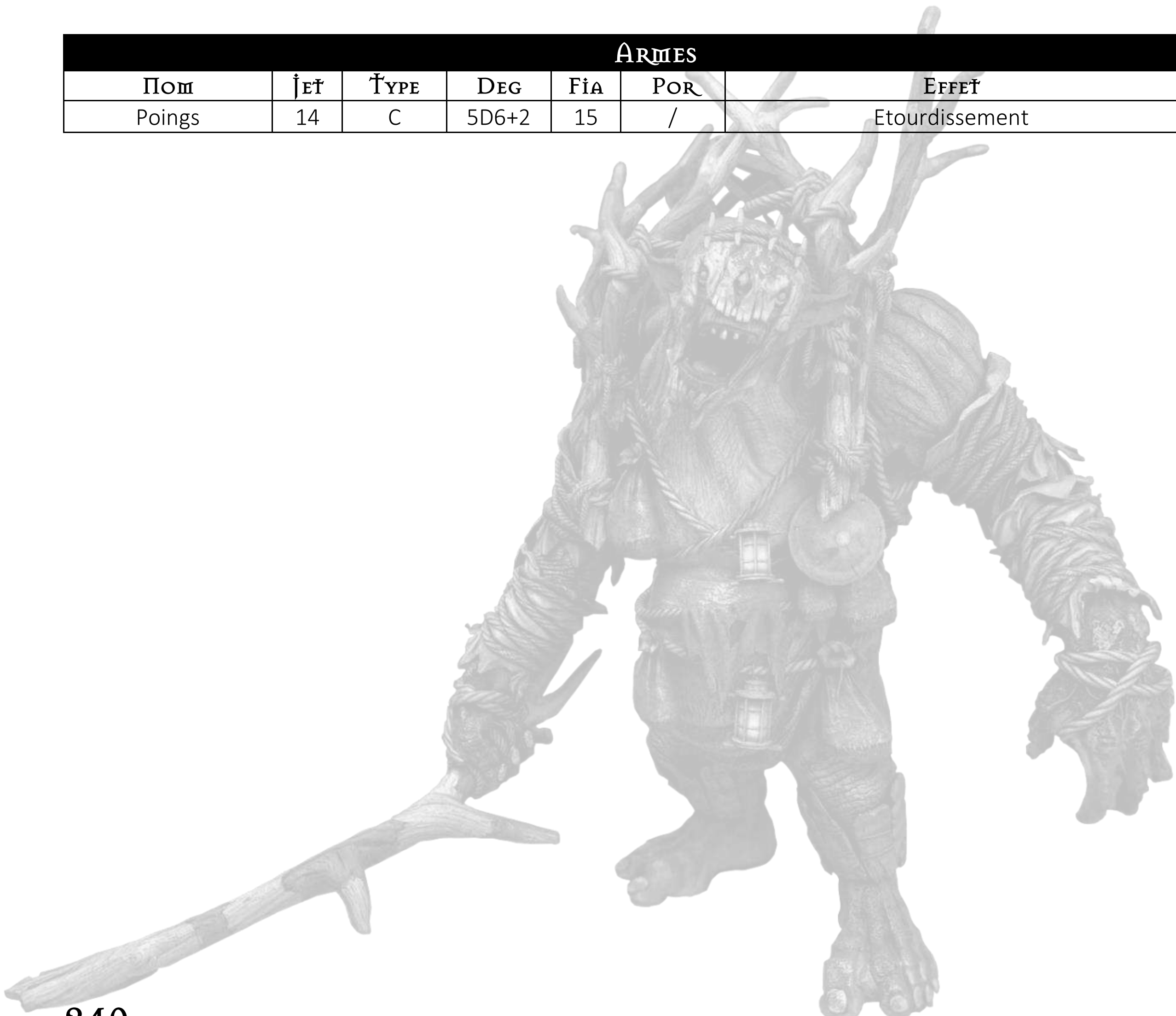
Défenses	
Armure	12
Régénération	3
Esquive	14
Repositionnement	10
Blocage	15

Résistances
Contondant, perforant

Immunités
Renversement, saignement

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	14	C	5D6+2	15	/	Etourdissement	2



Troll

Capacités
Lanceur de roche
Avec cette action, le troll s'empare d'un rocher qu'il lance sur une cible située à moins de 15 mètres. Cette attaque a une base de 17. Si la cible rate son action de défense, elle subit 6D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement. Quand le projectile touche la tête ou le torse, la cible doit en plus effectuer un jet de sauvegarde d'**étourdissement** à -1.

Butin	
Cuir (1D6)	Fil (2D6)
Foie de troll (1)	Langue de troll (1)
Objets communs (1D6)	Peau de troll (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes, poison

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20



Troll de pierre

Menace	Moyen /Difficile
Taille	2 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Montagnes et vallées

Intelligence	Pensant
Poids	600 kg
Récompense	800 ₡
Organisation	Solitaire ou en groupe de 2 à 3 individus

Int	3
Ref	8
Dex	7
Cor	12

Vit	4
Emp	6
Tech	7
Vol	4

Etou	8
Course	12
Saut	2
End	40

Enc	120
Réc	8
PS	80
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	16
Courage	14	Furtivité	10
Physique	23	Résilience	20
Rés. contrainte	10	Rés. magie	12
Survie	10	Vigilance	12

Défenses	
Armure	20
Régénération	5
Esquive	13
Repositionnement	10
Blocage	16

Résistances
Contondant, perforant, tranchant

Immunités
Renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	16	C	6D6	15	/	Force écrasante	2



Troll de pierre

Capacités
Lanceur de roche
Avec cette action, le troll de pierre s'empare d'un rocher qu'il lance sur une cible située à moins de 15 mètres. Cette attaque a une base de 15. Si la cible rate son action de défense, elle subit 5D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement. Quand le projectile touche la tête ou le torse, la cible doit en plus effectuer un jet de sauvegarde d'**étourdissement** à -1.

Butin	
Foie de troll (1)	Objets communs (1D6)
Peau de troll (1D6)	Pierre (2D10)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+5 points de santé	18

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes
Point faible
Le troll de pierre n'a qu'une armure de 5 au niveau de l'abdomen et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.



Vodyanoi

Menace	Faible / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	1,75 m	Poids	75 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	35 ¢
Environnement	Mers, lacs profonds, côtes et parfois marais	Organisation	En groupe d'éclaireurs de 4 à 10 individus, en communauté d'une 40aine

Int	5	Vit	6	Etou	4	Enc	30
Ref	7	Emp	7	Course	12	Réc	4
Dex	6	Tech	7	Saut	2	PS	20
Cor	3	Vol	6	End	20	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	11
Courage	13	Furtivité	14
Fabrication de pièges	12	Physique	7
Résilience	7	Survie	14
Rés. magie	8	Vigilance	12

Défenses	
Armure	4
Régénération	5
Esquive	13
Repositionnement	14
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	3D6	15	/	Poison (50%)	2
Javelot	15	P	3D6	10	6 m	/	1



Vodyanoi

Capacités	

Neurotoxine

Un vodyanoi secrète naturellement du poison par ses griffes. Si une cible est **empoisonnée** par l'attaque d'un vodyanoi, il doit réussir un test de *résilience* de SD 16 ou subir un malus de -1 en RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et INTELLIGENCE pendant 1D10 tour.

Amphibien

Les vodyanois peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Butin	
Masque étrange (1)	Objets communs (1D6/2)
Objets étranges (1D6)	Veste en cuir (1)

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes

Respiration aquatique

Les vodyanois sont des créatures aquatiques et ont besoin d'un masque pour respirer de l'air. Si leur masque est retiré, ils commencent immédiatement à **suffoquer**.

Yeux sensibles

Les vodyanois vivent dans des environnements à la faible luminosité. S'ils font face à de la lumière même légère comme celle du jour ou d'une torche vive, ils sont **stupéfaits** jusqu'à ce qu'ils détournent le regard ou que la lumière s'éteigne.



Vodyanoi - Prêtre

Menace	Faible / Complexe
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Mers, lacs profonds, côtes et parfois marais

Intelligence	Pensant
Poids	75 kg
Récompense	35 ₵
Organisation	1 à 2 individus dans un groupe de vodyanoi

Int	5
Ref	7
Dex	6
Cor	3

Vit	6
Emp	7
Tech	7
Vol	6

Etou	4
Course	12
Saut	2
End	20

Enc	30
Réc	4
PS	20
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	11
Courage	13	Furtivité	14
Fabrication de pièges	12	Physique	7
Résilience	7	Survie	14
Rés. magie	8	Vigilance	12

Défenses	
Armure	4
Régénération	5
Esquive	13
Repositionnement	14
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
Poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	3D6	15	/	Poison (50%)	2



Vodyanoi - Prêtre

Capacités

Contrôle de l'eau

Un prêtre vodyanoi peut contrôler l'eau comme le sort du même nom. Cette capacité lui permet de de contrôler, pendant la durée du sort, la vitesse à laquelle bouge un plan d'eau et dans quelle direction il va. Il peut l'utiliser pour ralentir de moitié la vitesse d'un navire ou arrêter le courant d'une rivière.

Amphibien

Les vodyanois peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Chef

Bien souvent, un prêtre vodyanoi se trouve à la tête d'un groupe ou d'une communauté de vodyanois. Tant que le prêtre est en vie, tous les vodyanois +4 en *Courage*.

Prière de soin

Un prêtre vodyanoi peut faire appel aux pouvoirs de ses dieux. En utilisant une action il peut soigner de 5 PS tous les vodyanois dans un rayon de 3 mètres. Cette capacité lui coûte 7 points d'endurance.

Averse

Un prêtre vodyanoi peut faire pleuvoir dans un rayon de 10 mètres. Cette capacité annule le **feu** et coûte 3 points d'endurance.

Neurotoxine

Un vodyanoi secrète naturellement du poison par ses griffes. Si une cible est **empoisonnée** par l'attaque d'un vodyanoi, il doit réussir un test de *résilience* de SD 16 ou subir un malus de -1 en RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et INTELLIGENCE pendant 1D10 tour.

Butin	
Masque étrange (1)	Objets communs (1D6/2)
Objets étranges (1D6)	Veste en cuir (1)

Vulnérabilité

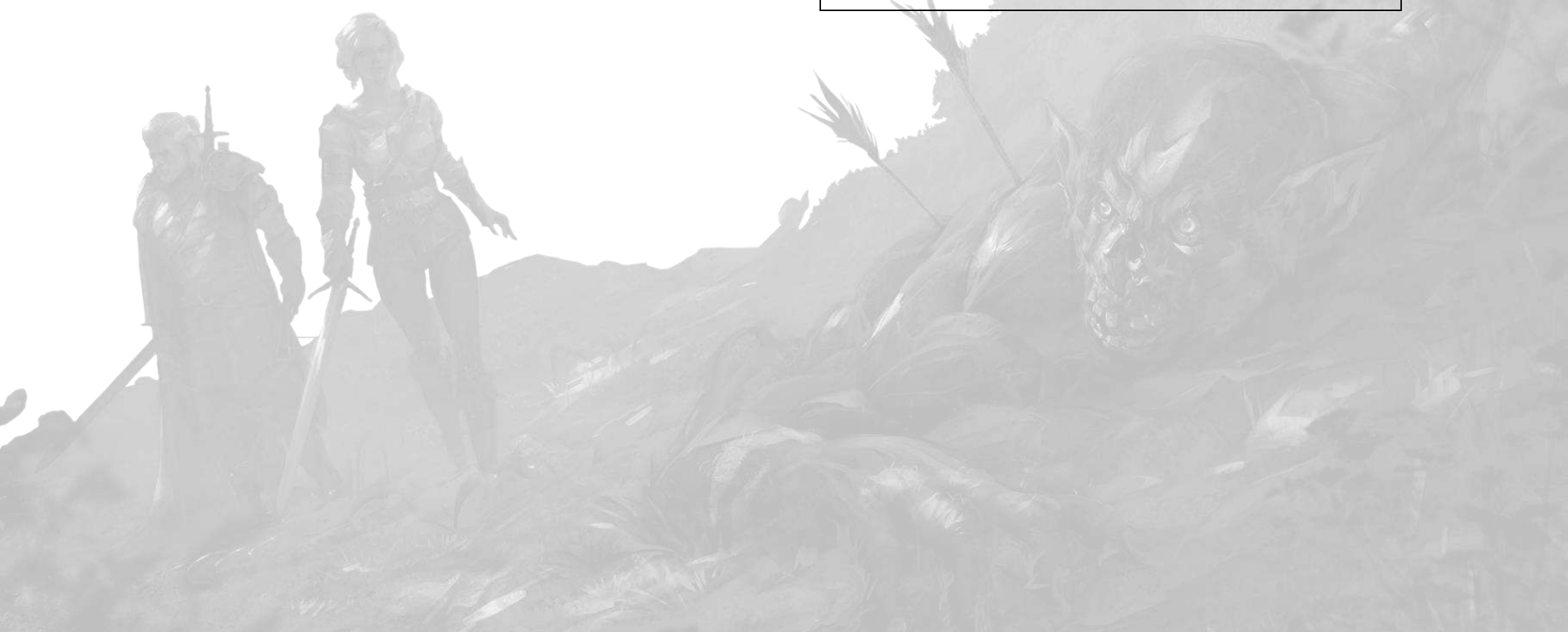
Huile contre les ogroïdes, feu

Respiration aquatique

Les vodyanois sont des créatures aquatiques et ont besoin d'un masque pour respirer de l'air. Si leur masque est retiré, ils commencent immédiatement à **suffoquer**.

Yeux sensibles

Les vodyanois vivent dans des environnements à la faible luminosité. S'ils font face à de la lumière même légère comme celle du jour ou d'une torche vive, ils sont **stupéfaits** jusqu'à ce qu'ils détournent le regard ou que la lumière s'éteigne.





Spectres



Spectres

- Afflictio 252
- Amalgame de chair 254
- Banshee 256
- Barghest 258
- Bes 260
- Bes supérieur 262
- Blême 264
- Casglydd 266
- Casglydd supérieur 268
- Draugir 270
- Draugr 272
- Fantôme 274
- Mari Lwyd 276
- Mari Lwyd supérieure 278
- Pénitent 280
- Pesta 282
- Squelette 284
- Spectre de midi 286
- Spectre de minuit 288



Afflictio

Menace	Moyen / Difficile
Taille	3 m
Sens	/
Environnement	Forêts

Intelligence	Pensant
Poids	Intangible
Récompense	1000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	8
Ref	6
Dex	6
Cor	8

Vit	14
Emp	8
Tech	1
Vol	10

Etou	9
Course	42
Saut	8
End	45

Enc	80
Réc	9
PS	45
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Courage	17
Duperie	18	Furtivité	16
Incantation	19	Persuasion	16
Physique	14	Résilience	15
Rés. contrainte	17	Rés. magie	18
Survie	14	Vigilance	13

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	11
Repositionnement	12
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	12	T	2D6+4	15	/	Maladie (50%)	4



Afflictio

Capacités

Contrôle de la forêt

L'afflictio doit avoir pris possession d'un corps pour utiliser cette capacité. Il invoque une légion de démons mineurs pour prendre le contrôle de la moindre créature de la forêt.

Les créatures sous contrôle de l'afflictio deviennent aussi intelligentes que lui (obtenant ainsi une valeur d'INTELLIGENCE égale à 8) et obéissent à sa volonté sans même recevoir verbalement des ordres.

Possession

Les afflictios peuvent utiliser *Incantation* pour prendre possession d'une personne (contre sa *Résistance à la magie*) ou bien utiliser *Duperie* ou *Persuasion* pour la convaincre de se laisser posséder volontairement (contre sa *Résistance à la contrainte*).

Dans les deux cas, la victime ne peut pas rompre la possession ni s'échapper sans recevoir une aide extérieure.

Butin

Cinquième essence (1D6)	Poussière imprégnée (1D6)
Poussière de spectre (1D6)	

Vulnérabilité

Huile contre les spectres

En besoin d'un corps

Bien que très puissants, les afflictios ne peuvent utiliser leurs pouvoirs et prendre une forme matérielle que lorsqu'ils ont pris possession d'un corps.

Sans corps, ils peuvent quand même parler et essayer de posséder les autres. Sous cette forme, ils ont une base en *Résistance à la magie* égale à 10.

Exorcisme

On ne peut tuer un afflictio. L'attaquer ne fera que tuer son hôte et le faire fuir dans la forêt. Pour se débarrasser d'un afflictio et le renvoyer dans sa dimension d'origine, il faut pratiquer un rituel d'exorcisme (jet de *Rituel* de SD 16).

Le rituel doit être pratiqué lorsque la lune est au plus haut. Il faut faire bruler un bucher entouré d'un cercle magique (dessiné avec des ingrédients au choix du MJ) à chaque point cardinal à l'orée de la forêt, dans lequel on jette un objet du possédé et un os d'une des victimes. Le rituel est donc faisable à quatre pratiquants de magie ou sur plusieurs jours.



Amalgame de chair

Menace	Fort / Difficile
Taille	Variable
Sens	/
Environnement	Cryptes et tours de sorciers

Intelligence	Sauvage
Poids	700 kg
Récompense	800 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	8
Dex	6
Cor	12

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	8

Etou	10
Course	18
Saut	4
End	50

Enc	120
Réc	10
PS	100
Vig	0

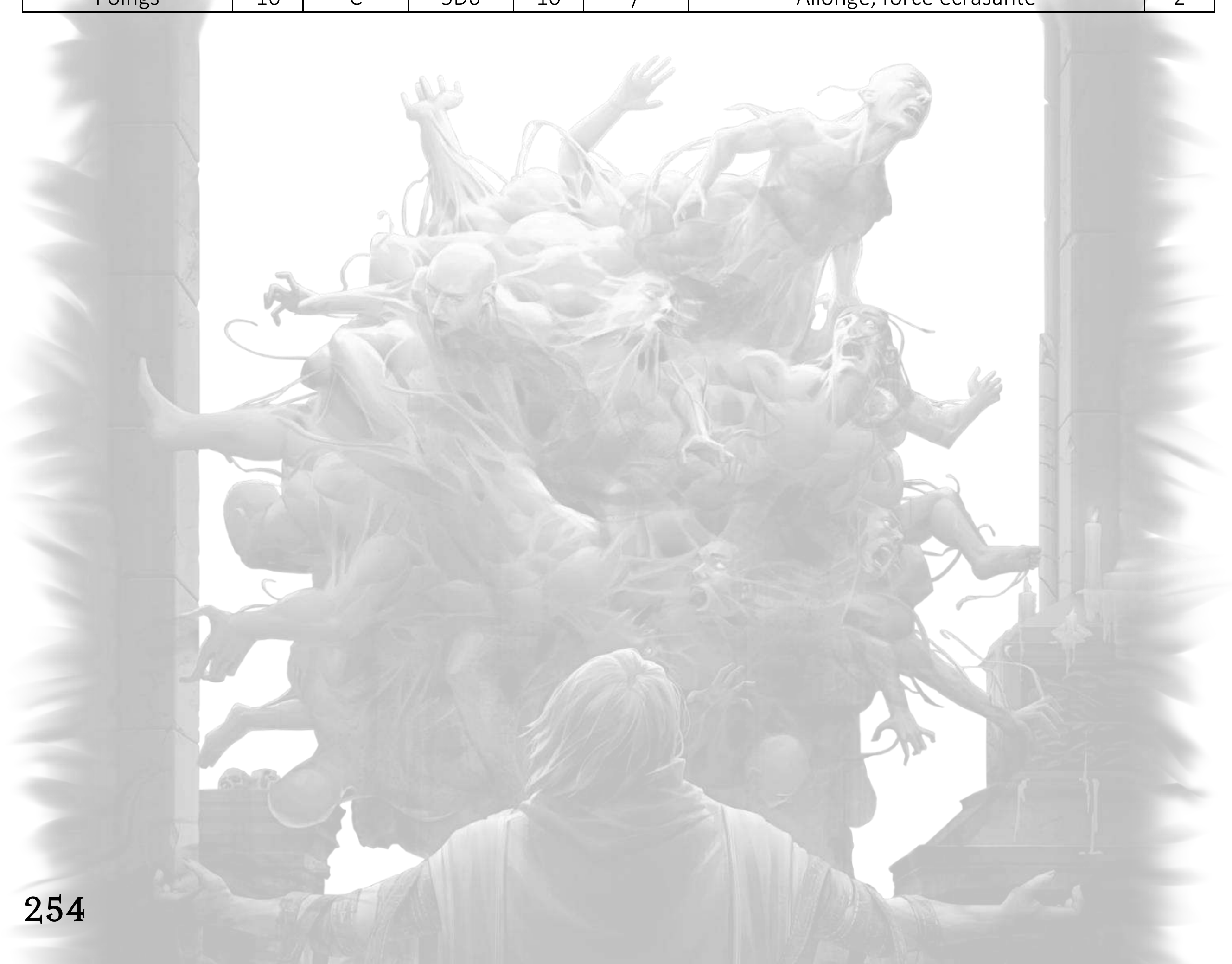
Compétences			
Athlétisme	11	Bagarre	16
Courage	/	Furtivité	10
Intimidation	16	Physique	20
Résilience	17	Rés. contrainte	/
Rés. magie	17	Survie	7
Vigilance	10		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	13
Blocage	16

Résistances
Contondant, perforant

Immunités
Charmes, contrainte, étourdissement, peur, poison, renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poings	16	C	5D6	10	/	Allonge, force écrasante	2



Amalgame de chair

Capacités

Lucidité temporaire

Sans dépenser d'action, l'amalgame de chair oblige un des esprits qui occupe son corps à avoir un éclair de lucidité en lui donnant temporairement le contrôle. Dès qu'il déclenche cette capacité, l'amalgame lance 1d10 en relançant les 1. Le résultat devient sa valeur d'INTELLIGENCE et de TECHNIQUE pendant 10 tours. Tant que *Lucidité temporaire* est active, l'amalgame de chair devient une créature pensante qui est toujours sous le contrôle du nécromancien qui l'a créé.

L'esprit de l'amalgame est un nuage de douleur éternelle, il arrive à peine à parler, mais il est en mesure de prendre des décisions tactiques et d'effectuer des actions techniques, comme manier une arme, débloquer un mécanisme, résoudre une énigme, etc. Si l'amalgame est contraint de faire un jet avec une compétence qu'il ne possède pas et que *Lucidité temporaire* est active, lancez 1d6 pour déterminer la valeur de cette compétence.

Assemblage de cadavres

L'amalgame de chair est composé de plusieurs corps fusionnés avec la magie, son organisme ne possède pas de point faible. Lorsqu'une attaque touche une tête de l'amalgame ou un endroit qui modifie le multiplicateur de dégâts, l'attaque inflige des dégâts normaux plutôt que le triple.

Vision périphérique

Le corps de l'amalgame de chair est semé d'yeux. Il peut voir dans toutes les directions à la fois et possède un angle de vue de 360°.

Plainte insoutenable

Avec une action, un chœur de voix plaintives aux accents terrifiants s'élève des multiples bouches du corps de l'amalgame de chair. Toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10 m autour de l'amalgame doivent réussir un jet de Résistance à la magie SD 16 pour ne pas devenir **stupéfaites**.

Esprits fusionnés

Un amalgame de chair est animé par les esprits qui sont rattachés à ce plan d'existence à l'aide de la nécromancie. Il ne possède pas de partie ou de fonction vitale pour sa survie, et en général, séparer des morceaux de l'amalgame crée plus de problèmes qu'il n'en résout. Quand un personnage inflige une blessure critique à l'amalgame de chair, l'attaque inflige les dégâts normaux, mais au lieu d'appliquer la blessure critique à l'un des cadavres, ce dernier se sépare de l'entité et l'esprit qu'il renferme est libéré. L'amalgame subit 10 points de dégâts supplémentaires et un fantôme hostile apparaît. Ce fantôme combat aux côtés de l'amalgame et obéit aux ordres du nécromancien qui l'a créé.

Butin	
Cinquième essence (1D6)	Éclat de lune (1)
Essence de fantôme (1D6)	Poussière de spectre (1D6)

Vulnérabilité

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium

Cadavre ambulant

Comme l'amalgame de chair est une entité morte, son organisme ne fonctionne pas normalement et ne se régénère pas. Les sorts ou les objets qui rendent des PS sont sans effet sur l'amalgame de chair, qui plus est il ne guérit pas naturellement.



Banshee

Menace	Moyen / Difficile
Taille	1,75 m
Sens	/
Environnement	Zones rurales

Intelligence	Pensant
Poids	Intangible
Récompense	800 ₵
Organisation	Solitaire

Int	5
Ref	8
Dex	6
Cor	7

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	9

Etou	8
Course	18
Saut	3
End	40

Enc	70
Réc	8
PS	80
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	15
Furtivité	16	Incantation	17
Intimidation	16	Physique	/
Résilience	14	Rés. magie	16
Survie	10	Vigilance	15

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	12
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
Poison, physique, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	5D6	15	/	/	2



Banshee

Capacités

Appel des morts

Une banshee peut invoquer 6 squelettes pour affronter ses adversaires. Tant que les squelettes sont en vie, la banshee regagne 5 points de santé par tour.

Une banshee ne peut utiliser cette capacité que si elle est à proximité de cadavres (cimetières, champs de bataille, cryptes, …)

Immatérielle

Une banshee est immatérielle, ce qui la rend immunisée aux dégâts physiques, au saignement et au poison. Lorsqu'elle est prise dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou dans un signe d'*Yrden*, elle perd ces immunités.

Alimentée par la colère

Les banshees sont en théorie aussi intelligentes que de leur vivant, sauf qu'elles sont consumées par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Hurlement sonique

Utilisant son tour complet, la banshee émet un puissant rugissement. Cette énergie sonique compressée percute les personnages situés dans un cône de 6 mètres de long. Ceux-ci doivent bloquer avec un bouclier ou accomplir une action de repositionnement (SD 16), qui échoue automatiquement si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet. En cas d'échec, la cible subit 5D6 dégâts au torse, elle est projetée **au sol** 4 mètres plus loin et devient **stupéfiée**. Si la cible réussit son blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 16) pour ne pas être renversée, comme décrit auparavant. Si la cible percute un obstacle pendant son vol plané, elle subit des dégâts d'éperonnage, comme si elle se faisait charger par un cavalier.

Butin	
Corde vocale de banshee (1D6/2)	Essence cristallisée (1D6/2)
Essence de fantôme (2D6)	Poussière de spectre (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les spectres, bombes Poussière de Lune, Yrden

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18



Barghest

Menace	Faible / Complexe
Taille	1 m
Sens	Nyctalopie, traque olfactive
Environnement	Près des habitations

Intelligence	Sauvage
Poids	40 kg
Récompense	30 ₡
Organisation	Meute de 3 à 5 individus

Int	1
Ref	5
Dex	7
Cor	5

Vit	8
Emp	1
Tech	1
Vol	5

Etou	5
Course	24
Saut	4
End	25

Enc	50
Réc	5
PS	25
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	12
Courage	/	Furtivité	13
Intimidation	11	Physique	7
Résilience	10	Rés. magie	13
Survie	14	Vigilance	12

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	11
Repositionnement	13
Blocage	12

Résistances
/

Immunités
Feu, maladie, peur, poison

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	12	T	2D6	15	/	/	1



Barghest

Capacités

Charge spectrale

Quand le barghest effectue une action de charge (tour complet), il court sur 8 mètres et passe au travers des cibles qui se trouvent sur le chemin. Le barghest effectue un test d'*Athlétisme*, tandis que les cibles doivent esquiver ou se repositionner pour se défendre. Si elles échouent, elles ne subissent pas de dégâts, mais sont **aveuglées** jusqu'au début de leur prochain tour. Si le mouvement de charge du barghest est censé l'amener dans la zone d'effet d'un cercle d'*Yrden* ou d'une *bombe Poussière de lune*, il ne peut pas utiliser cette capacité.

Souffle infernal

Le barghest peut passer son tour à cracher un jet de flammes vertes contre une cible au corps à corps. Il effectue une attaque de base 12, et si la cible rate son action de défense, celle-ci subit 3D6 dégâts sur une zone aléatoire de son corps et a 50 % de chance de prendre **feu**. Cette attaque ne cause jamais de blessures critiques.

Butin	
Poussière imprégnée (1D6/2)	Essence de barghest (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les spectres, bombes Poussière de lune, Yrden



Bès

Menace	Fort / Complexe		Intelligence	Pensant
Taille	2,50 m		Poids	160 kg
Sens	Nyctalopie améliorée		Récompense	1500 ₵
Environnement	Lieu de l'invocation		Organisation	Solitaire

Int	5	Vit	7	Etou	10	Enc	100
Ref	12	Emp	2	Course	21	Réc	10
Dex	12	Tech	2	Saut	5	PS	100
Cor	10	Vol	10	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	20	Bagarre	20
Courage	/	Furtivité	12
Incantation	18	Intimidation	19
Physique	20	Résilience	/
Rés. magie	20	Survie	12
Vigilance	10		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	20
Blocage	22

Résistances
/

Immunités
Feu, maladie, peur, poison, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	22	P/T	5D6+4	10	/	Équilibrées, saignement (100%)	2



Bès

Capacités

Possession

Avec une action, le bès cherche à posséder une cible au contact en effectuant un jet d'*Incantation* contre un jet de *Résistance à la magie*. En cas de réussite, le bès prend le contrôle du corps de la cible, ce qui lui permet de contrôler ses mouvements. La victime gagne les valeurs de RÉFLEXE et de DEXTÉRITÉ du bès, mais ne modifie pas ses caractéristiques dérivées. La cible acquiert aussi la capacité *Sang bouillant*.

Tant qu'il est possédé, le personnage ne peut rien faire, mais il est conscient de tout ce qui se passe autour de lui. Il existe trois méthodes pour expulser le bès hors du corps : soit la cible doit atteindre son seuil de blessure, soit un mage, un prêtre ou un druide doit dépenser 10 points d'endurance et réussir un jet d'*Incantation* de SD 20, soit la cible doit consommer un *élixir cérébral*. Le bès ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une *bombe au dimeritium*. Tant qu'il possède sa victime, le bès ne subit pas les dégâts des attaques infligées à cette dernière.

Sang bouillonnant

Chaque fois qu'on inflige des dégâts à une cible possédée par un bès avec une arme tranchante ou perforante, un jet de sang surchauffé inflige 5 points de dégâts au torse de l'attaquant et réduit de 1 le PA de l'armure, même si les dégâts n'ont pas traversé l'armure.

Butin

Cendres (2D10)	Cornes de bès (1D6/3)
Essence de spectre (2D6)	Os de bête (1D10)
Pierre runique Dazhbog (1)	Poussière imprégnée (2D10)
Poussière de spectre (1D6)	

Vulnérabilité

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium



Bès supérieur

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	2,50 m	Poids	160 kg
Sens	Nyctalopie améliorée	Récompense	1500 ₵
Environnement	Lieu de l'invocation	Organisation	Solitaire

Int	5	Vit	7	Etou	10	Enc	100
Ref	14	Emp	2	Course	21	Réc	10
Dex	14	Tech	2	Saut	5	PS	100
Cor	10	Vol	10	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	22	Bagarre	22
Courage	/	Furtivité	14
Incantation	18	Intimidation	19
Physique	20	Résilience	/
Rés. magie	20	Survie	12
Vigilance	10		

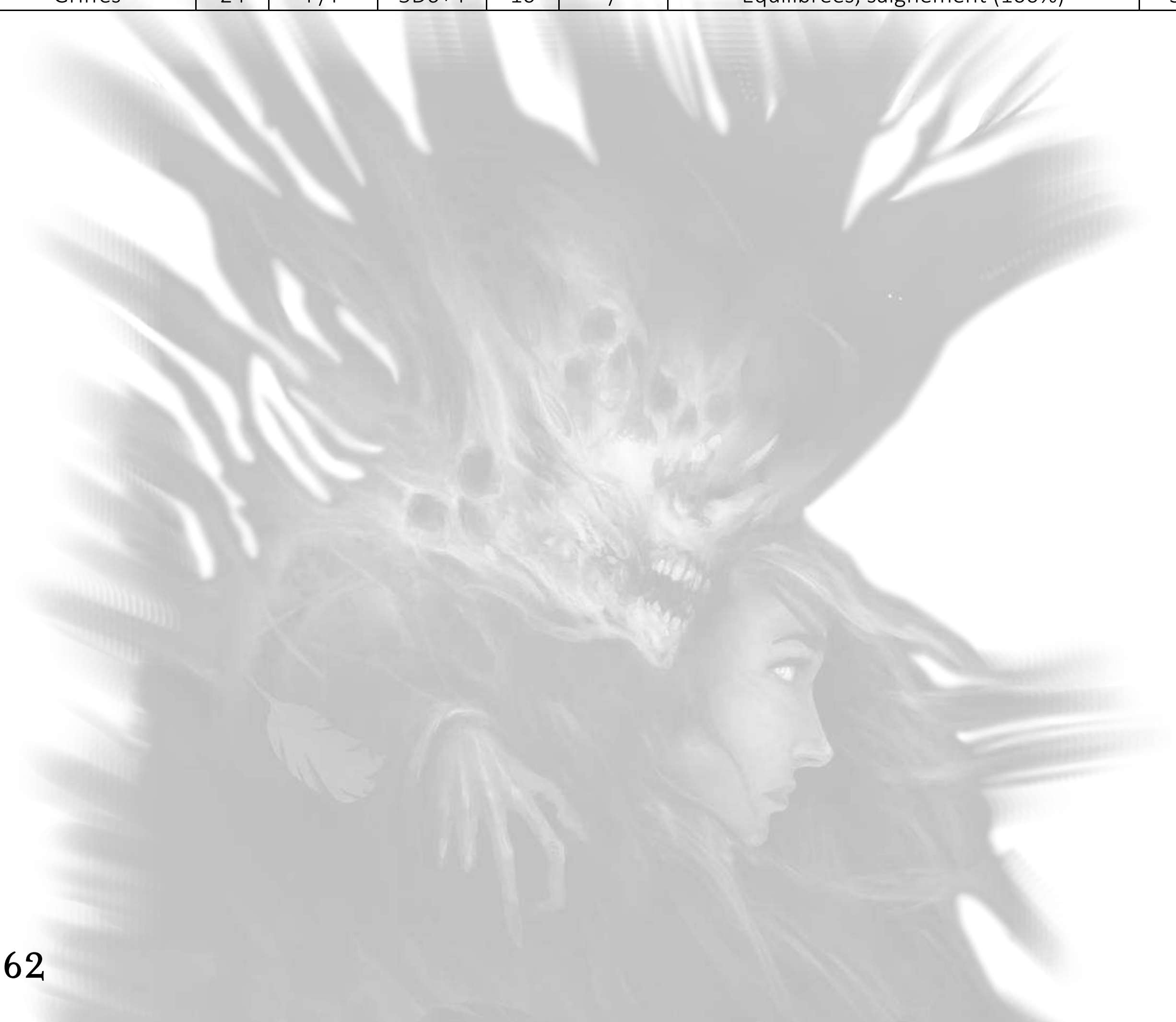
Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	19
Repositionnement	22
Blocage	24

Résistances
/

Immunités
Feu, maladie, peur, poison, saignement

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	24	P/T	5D6+4	10	/	Équilibrées, saignement (100%)	3



Bès supérieur

Capacités

Possession

Avec une action, le bès cherche à posséder une cible au contact en effectuant un jet d'*Incantation* contre un jet de *Résistance à la magie*. En cas de réussite, le bès prend le contrôle du corps de la cible, ce qui lui permet de contrôler ses mouvements. La victime gagne les valeurs de RÉFLEXE et de DEXTÉRITÉ du bès, mais ne modifie pas ses caractéristiques dérivées. La cible acquiert aussi la capacité *Sang bouillant*.

Tant qu'il est possédé, le personnage ne peut rien faire, mais il est conscient de tout ce qui se passe autour de lui. Il existe trois méthodes pour expulser le bès hors du corps : soit la cible doit atteindre son seuil de blessure, soit un mage, un prêtre ou un druide doit dépenser 10 points d'endurance et réussir un jet d'*Incantation* de SD 20, soit la cible doit consommer un *élixir cérébral*. Le bès ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une *bombe au dimeritium*. Tant qu'il possède sa victime, le bès ne subit pas les dégâts des attaques infligées à cette dernière.

Sang bouillonnant

Chaque fois qu'on inflige des dégâts à une cible possédée par un bès supérieur avec une arme tranchante ou perforante, un jet de sang surchauffé inflige 5 points de dégâts au torse de l'attaquant et réduit de 3 le PA de l'armure, même si les dégâts n'ont pas traversé l'armure.

Butin

Cendres (2D10)	Cornes de bès (1D6/3)
Essence de spectre (2D6)	Os de bête (1D10)
Pierre runique Dazhbog (1)	Poussière imprégnée (2D10)
Poussière de spectre (1D6)	

Vulnérabilité

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium



Blême

Menace	Fort / Difficile	Intelligence	Pensant
Taille	3 m	Poids	Intangible
Sens	Nyctalopie améliorée	Récompense	1500 ₵
Environnement	Auprès de sa proie	Organisation	Solitaire

Int	7	Vit	5	Etou	9	Enc	70
Ref	5	Emp	3	Course	15	Réc	9
Dex	4	Tech	1	Saut	3	PS	90
Cor	7	Vol	12	End	45	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	17	Bagarre	16
Courage	18	Furtivité	18
Intimidation	17	Persuasion	17
Physique	15	Résilience	/
Rés. contrainte	18	Rés. magie	17
Survie	14	Vigilance	17

Défenses	
Armure	0
Régénération	5
Esquive	16
Repositionnement	17
Blocage	16

Résistances	Immunités
/	Gel, maladie, poison, renversement, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	5D6	/	/	Allonge, Serres d'ombre	2



Blême

Capacités

Forme d'ombre

Le corps d'un blême, forme d'un alliage de ténèbres magiques, dispose de plusieurs atouts.

L'avantage principal est que seul le sens de la vue permet de percevoir sa présence. Un personnage aveugle ne peut pas le détecter jusqu'à ce que le monstre attaque ou fasse du bruit en encaissant des dégâts. Quand le blême est tapi dans l'obscurité, il devient incorporel et invisible : personne ne peut le repérer ou le blesser à l'aide d'attaques physiques. Contrairement à d'autres monstres invisibles, on ne peut ni le voir ni l'entendre, il a donc un bonus de +10 pour attaquer et les personnages ne peuvent pas faire de jet de *Vigilance* contre lui. Un mage peut utiliser une action pour effectuer un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Furtivité* du blême pour le localiser et réduire son bonus d'attaque à +5. Cela lui permet en outre de cibler le blême. En revanche, dès que le monstre se déplace, le mage doit réitérer son action pour le retrouver.

Deuxièmement, le blême peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter d'une poche de ténèbres à une autre dans un rayon de 10 mètres, à condition qu'il se trouve dans une zone d'ombre ou de lumière tamisée. Le blême peut traverser tous les éléments qui ne bloquent pas la ligne de vue et franchit les pièges et les sorts sans être affecté. *Yrden* n'annule pas cette capacité.

Serres d'ombre

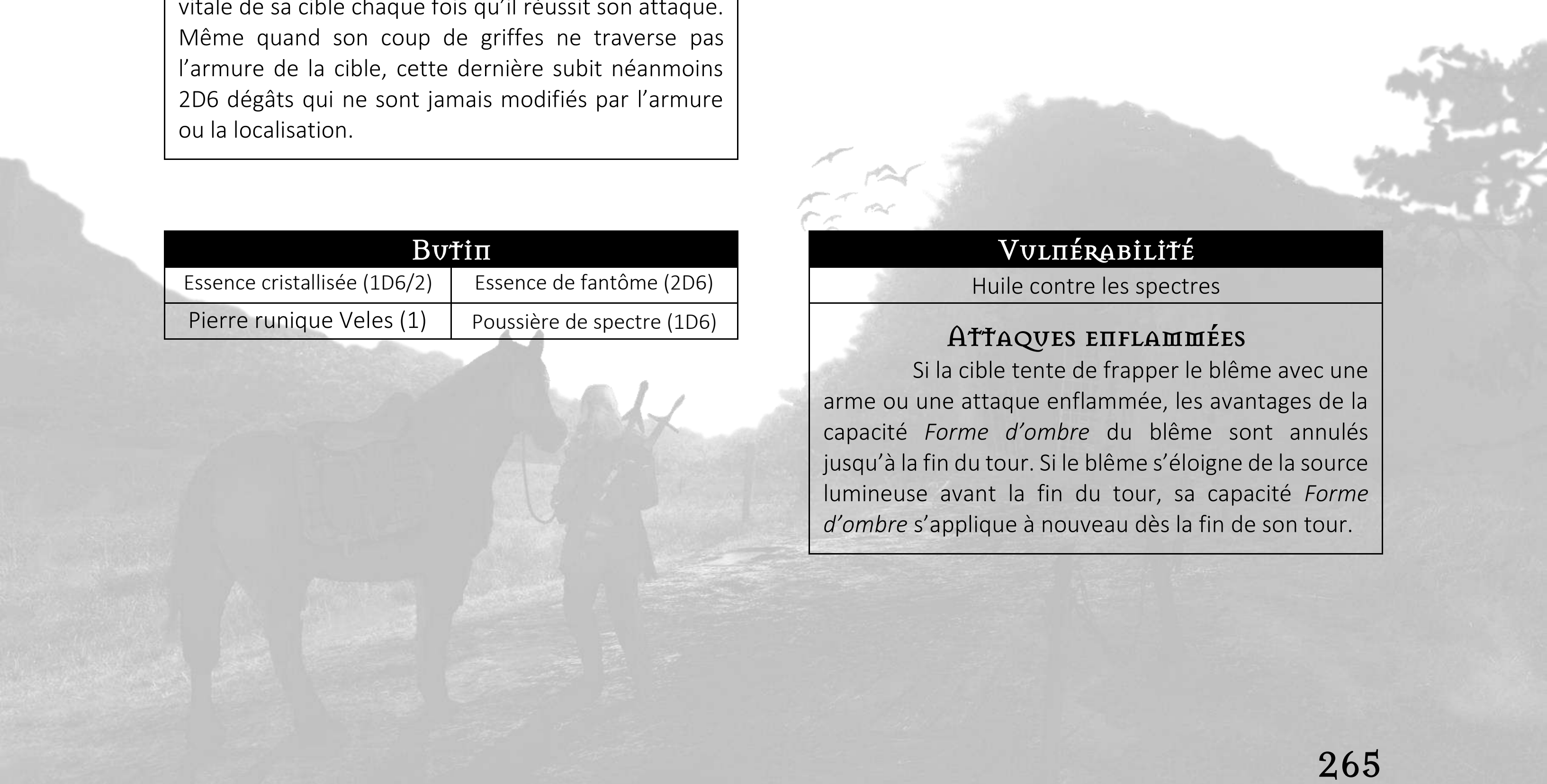
Les griffes d'un blême drainent l'énergie vitale de sa cible chaque fois qu'il réussit son attaque. Même quand son coup de griffes ne traverse pas l'armure de la cible, cette dernière subit néanmoins 2D6 dégâts qui ne sont jamais modifiés par l'armure ou la localisation.

Influence néfaste

Le blême peut utiliser les capacités suivantes sur n'importe quelle cible dans un rayon de 10 mètres. Premièrement, avec cette action, il peut murmurer des ordres malfaisants à l'oreille de son hôte. Si la cible n'arrive pas à surpasser le jet de *Persuasion* du blême avec un jet de *Resistance à la contrainte*, le monstre peut l'obliger à effectuer une de ces actions : se mutiler avec l'arme la plus proche, ou attaquer une personne à proximité avec l'arme la plus proche, ou se murer dans la solitude et refuser toute compagnie. Dans ce dernier cas, l'hôte fait tout son possible pour rester seul pendant 1D10 heures, allant jusqu'à verrouiller les portes derrière lui, détaler ou menacer les gens qui le suivent.

Deuxièmement, le blême peut utiliser son action pour invoquer des chimères d'ombre qui nourrissent la culpabilité de l'hôte. Si la cible n'arrive pas à surpasser le jet d'*Incantation* du blême avec un jet de *Résistance à la contrainte*, il panique et subit un malus de -3 pour résister à l'influence du blême pendant 1 heure.

Enfin, le blême peut consacrer son tour complet à tisser des cauchemars bouleversants et réalistes dans l'esprit de sa cible endormie. Celle-ci ne regagne pas de points de santé ou d'endurance pendant qu'elle se repose, et réduit de moitié son maximum d'endurance jusqu'à ce qu'elle puisse dormir en paix. La diminution des points d'endurance est cumulative, mais elle ne peut pas amener le score total d'endurance de la cible en dessous de 5.



Butin

Essence cristallisée (1D6/2)	Essence de fantôme (2D6)
Pierre runique Veles (1)	Poussière de spectre (1D6)

Vulnérabilité

Huile contre les spectres

Attaques enflammées

Si la cible tente de frapper le blême avec une arme ou une attaque enflammée, les avantages de la capacité *Forme d'ombre* du blême sont annulés jusqu'à la fin du tour. Si le blême s'éloigne de la source lumineuse avant la fin du tour, sa capacité *Forme d'ombre* s'applique à nouveau dès la fin de son tour.

Casglydd

Menace	Fort / Complexe
Taille	2,50 m
Sens	Nyctalopie améliorée
Environnement	Lieu de l'invocation

Intelligence	Pensant
Poids	140 kg
Récompense	1500 ₵
Organisation	Solitaire

Int	10
Ref	9
Dex	6
Cor	5

Vit	6
Emp	4
Tech	8
Vol	12

Etou	8
Course	18
Saut	4
End	40

Enc	50
Réc	80
PS	80
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	18
Courage	/	Furtivité	16
Incantation	20	Intimidation	14
Persuasion	12	Physique	15
Résilience	14	Rés. contrainte	18
Rés. magie	22	Survie	17
Vigilance	19		

Défenses	
Armure	15
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	12
Blocage	19

Résistances
/

Immunités
Aveuglement, feu

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	19	P/T	1D6	15	/	Allonge, attiré dans l'ombre	2



Casglydd

Capacités

Attiré dans l'ombre

Quand un casglydd touche une cible avec son attaque de griffes, il peut l'attirer dans son royaume de ténèbres, qui mesure 20 m de diamètre et 5 m de haut, et ne contient rien en dehors des objets et des personnes que le démon y a entreposés (le MJ peut choisir les objets) et des taches de lumière pour éclairer sa collection. Quand une cible est entraînée dans le royaume de ténèbres, le casglydd apparaît en sa compagnie et il est présent dans les deux plans d'existence à la fois, partageant ses points de santé et son armure entre les deux univers, mais il dispose d'un tour d'action par lieu. Dans le royaume de ténèbres, le démon peut utiliser sa capacité *Drain d'intellect*.

Pour sortir de là, il faut que le démon soit tué ou mette la cible dehors. Après la mort du casglydd, les victimes prisonnières du royaume de ténèbres sont recrachées dans le monde réel. Le casglydd ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une *bombe au dimeritium*.

Portail d'ombre

Au lieu d'effectuer une action de mouvement, le casglydd peut se téléporter d'une zone d'ombre vers une autre zone d'ombre située dans un rayon de 20 m. Il peut emmener avec lui les objets qu'il tient, mais pas les êtres vivants. Le casglydd ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une *bombe au dimeritium*.

Encyclopédie vivante

Un casglydd dispose toujours d'une base de 20 quand il effectue un jet de compétence pour apprendre, se rappeler ou enseigner un savoir.

Drain d'intellect

Avec un tour complet, le casglydd situé dans son royaume de ténèbres peut effectuer autant d'attaques de *Bagarre* que de personnes prisonnières de son royaume plus une contre des personnages se trouvant dans son royaume. En cas de réussite, une main ténébreuse émerge du sol, du mur ou du plafond pour immobiliser la cible puis, dans la foulée, le casglydd peut diminuer de 2 l'INTELLIGENCE du personnage. Si la cible était déjà immobilisée au début du tour du casglydd, ce dernier peut utiliser sa capacité sans effectuer d'attaque de *Bagarre*.

Il suffit d'infliger 5 points de dégâts à la main d'ombre pour libérer la cible. Si l'INTELLIGENCE de la cible atteint 0, celle-ci est piégée dans le royaume de ténèbres, elle perd la mémoire et devient **étourdie** jusqu'à ce qu'elle regagne au moins 1 en INTELLIGENCE. La cible regagne tous ses points d'INTELLIGENCE quand elle passe une heure hors du royaume de ténèbres, ou 1 INTELLIGENCE par semaine tant qu'elle reste dans le royaume de ténèbres. Une fois que le personnage a regagné toute son INTELLIGENCE, il retrouve la mémoire.

Butin	
Essence de spectre (1D6)	Glyphe aléatoire (2)
Poussière imprégnée (1D10)	Poussière de spectre (1D6)
Rune aléatoire (3)	

Vulnérabilité
Huile contre les spectres, bombes au dimeritium



Casglydd supérieur

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	2,50 m	Poids	140 kg
Sens	Nyctalopie améliorée	Récompense	1500 ₵
Environnement	Lieu de l'invocation	Organisation	Solitaire

Int	10	Vit	6	Etou	8	Enc	50
Ref	9	Emp	4	Course	18	Réc	80
Dex	6	Tech	8	Saut	4	PS	110
Cor	5	Vol	12	End	40	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	18
Courage	/	Furtivité	16
Incantation	20	Intimidation	14
Persuasion	12	Physique	15
Résilience	14	Rés. contrainte	18
Rés. magie	22	Survie	17
Vigilance	19		

Défenses	
Armure	15
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	12
Blocage	19

Résistances	Immunités
/	Aveuglement, feu

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	19	P/T	1D6	15	/	Allonge, attiré dans l'ombre	2



Casglydd supérieur

Capacités

Attiré dans l'ombre

Quand un casglydd touche une cible avec son attaque de griffes, il peut l'attirer dans son royaume de ténèbres, qui mesure 20 m de diamètre et 5 m de haut, et ne contient rien en dehors des objets et des personnes que le démon y a entreposés (le MJ peut choisir les objets) et des taches de lumière pour éclairer sa collection. Quand une cible est entraînée dans le royaume de ténèbres, le casglydd apparaît en sa compagnie et il est présent dans les deux plans d'existence à la fois, partageant ses points de santé et son armure entre les deux univers, mais il dispose d'un tour d'action par lieu. Dans le royaume de ténèbres, le démon peut utiliser sa capacité *Drain d'intellect*.

Pour sortir de là, il faut que le démon soit tué ou mette la cible dehors. Après la mort du casglydd, les victimes prisonnières du royaume de ténèbres sont recrachées dans le monde réel. Le casglydd ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une *bombe au dimeritium*.

Portail d'ombre

Au lieu d'effectuer une action de mouvement, le casglydd peut se téléporter d'une zone d'ombre vers une autre zone d'ombre située dans un rayon de 20 m. Il peut emmener avec lui les objets qu'il tient, mais pas les êtres vivants. Le casglydd ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une *bombe au dimeritium*.

Encyclopédie vivante

Un casglydd dispose toujours d'une base de 25 quand il effectue un jet de compétence pour apprendre, se rappeler ou enseigner un savoir.

Drain d'intellect

Avec un tour complet, le casglydd situé dans son royaume de ténèbres peut effectuer autant d'attaques de *Bagarre* que de personnes prisonnières de son royaume plus une contre des personnages se trouvant dans son royaume. En cas de réussite, une main ténébreuse émerge du sol, du mur ou du plafond pour immobiliser la cible puis, dans la foulée, le casglydd peut diminuer de 2 l'INTELLIGENCE du personnage. Si la cible était déjà immobilisée au début du tour du casglydd, ce dernier peut utiliser sa capacité sans effectuer d'attaque de *Bagarre*.

Il suffit d'infliger 5 points de dégâts à la main d'ombre pour libérer la cible. Si l'INTELLIGENCE de la cible atteint 0, celle-ci est piégée dans le royaume de ténèbres, elle perd la mémoire et devient **étourdie** jusqu'à ce qu'elle regagne au moins 1 en INTELLIGENCE. La cible regagne tous ses points d'INTELLIGENCE quand elle passe une heure hors du royaume de ténèbres, ou 1 INTELLIGENCE par semaine tant qu'elle reste dans le royaume de ténèbres. Une fois que le personnage a regagné toute son INTELLIGENCE, il retrouve la mémoire.

Butin	
Essence de spectre (1D6)	Glyphe aléatoire (2)
Poussière imprégnée (1D10)	Poussière de spectre (1D6)
Rune aléatoire (3)	

Vulnérabilité
Huile contre les spectres, bombes au dimeritium



Draugir

Menace	Faible / Simple	Intelligence	Pensant
Taille	1,80 m	Poids	200 kg
Sens	/	Récompense	65 ₵
Environnement	Champs de bataille, fosses communes et ruines nécropole	Organisation	1 à 12 individus, parfois menés par un Draugr

Int	4	Vit	2	Etou	5	Enc	50
Ref	6	Emp	4	Course	6	Réc	5
Dex	2	Tech	1	Saut	1	PS	25
Cor	6	Vol	4	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	6	Courage	12
Furtivité	5	Intimidation	14
Physique	14	Résilience	14
Rés. magie	10	Survie	7
Vigilance	8		

Défenses	
Armure	30
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	6
Blocage	13

Résistances
Perforant

Immunités
Poison, saignement, stupéfaction

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Arc de spectre	11	P	2D6+1	10	100 m	/	1
Epée de spectre	13	T	3D6	10	/	/	1
Lance de spectre	13	P	2D6+2	10	/	Allonge	1



Draugir

Capacités

Alimenté par la colère

Les draugirs sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Butin	
Arme commune (1)	Armure commune (1)
Poussière de spectre (1D6/2)	Objets communs (1D6/2)

Vulnérabilité

Huile contre les spectres

Colosse blindé

Les draugirs sont lourdement blindés, mais ce qu'ils portent est généralement en très mauvais état. Toute attaque réussie contre un draugir inflige -2 PA à son armure. Toute autre source de dégâts d'ablation est doublée.

Lourdaud

Les draugirs sont lourds et maladroits. Les chances de les **déséquilibrer** sont augmentées de 25% ; si les chances sont déjà de 100%, ils sont en plus **étourdis**.



Draugr

Menace	Fort / Difficile
Taille	6 m
Sens	/
Environnement	Champs de bataille, fosses communes et ruines nécropole

Intelligence	Pensant
Poids	1 tonne
Récompense	1800 ₵
Organisation	Solitaire, souvent accompagné de draugir

Int	7
Ref	8
Dex	7
Cor	14

Vit	4
Emp	4
Tech	1
Vol	9

Etou	11
Course	12
Saut	2
End	55

Enc	140
Réc	11
PS	110
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Courage	19
Furtivité	15	Intimidation	20
Physique	22	Résilience	22
Rés. Contrainte	19	Rés. magie	19
Survie	16	Vigilance	14

Défenses	
Armure	30
Régénération	/
Esquive	14
Repositionnement	12
Blocage	16

Résistances
Feu, perforant

Immunités
Poison, saignement,

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Lame de spectre	15	T	8D6	20	/	Feu (25%)	1



Draugr

Capacités

Massif

Les draugrs sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Tornade

Un draugr peut se transformer en un tourbillon d'armes, de débris et de décombres enflammés. Dans cet état, il devient un effet de 20 mètres de rayon qui a 50% de chances de **déséquilibrer** les cibles touchées. Cette capacité lui coûte 5 points d'endurance.

Le signe d'Y*rden* empêche d'utiliser cette capacité mais ne l'annule pas, tandis qu'une *Bombe au dimeritium* ou le sort de *Dissipation* en annule l'effet.

Alimenté par la colère

Les draugrs sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Artillerie fantôme

Le draugr peut ordonner à l'artillerie spectrale de faire feu. Elle tire des projectiles brûlants dans un rayon de 10 mètres qui infligent 4D6 dégâts, ont 50% de **déséquilibrer** et 25% de chance d'**enflammer** les cibles touchées. Cette capacité lui coûte 7 points d'END.

Charge

Utilisant son tour complet, le draugr charge sur 10 mètres et effectue une attaque de lame (base 12). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Butin	
Essence de spectre (1D10)	Poussière de spectre (1D10)
Relique (50%)	Runes aléatoires (1D6/2)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+1 en CORPS	22

Vulnérabilité

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium, Yrden

Colosse blindé

Les draugrs sont lourdement blindés mais ce qu'ils portent est généralement en très mauvais état. Toute attaque réussie contre un draugr inflige -2 PA à son armure. Toute autre source de dégâts d'ablation est doublée.



Fantôme

Menace	Faible / Difficile
Taille	1,70 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Cimetières et champs de bataille

Intelligence	Pensant
Poids	Intangible
Récompense	30 ₵
Organisation	Groupe de 3 à 21 individus

Int	4
Ref	6
Dex	5
Cor	5

Vit	5
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	5
Course	15
Saut	3
End	25

Enc	50
Réc	5
PS	25
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	12
Furtivité	14	Incantation	12
Intimidation	13	Physique	14
Résilience	12	Rés. magie	12
Survie	10	Vigilance	12

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	10
Blocage	13

Résistances
/

Immunités
Contrainte, incorporel, maladie, peur, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Epée de spectre	13	T	3D6	10	/	/	1
Lanterne de spectre	12	C	2D6+2	10	/	Feu (25%)	1



Fantôme

Capacités

Décalage

Un fantôme peut réaliser un jet d'*Incantation* lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

Immatériel

Un fantôme est immatériel, ce qui le rend immunisé aux **dégâts physiques**, au **saignement** et au **poison**.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il perd ces immunités.

Alimenté par la colère

Les fantômes sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Téléportation

Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus se téléporter.

Butin	
Essence de fantôme (1D6/2)	Poussière imprégnée (1D6/2)
Poussière de spectre (1D6/2)	

Vulnérabilité
Huile contre les spectres, bombes Poussière de lune, Yrden



Mari Lwyd

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Pensant
Taille	2,50 m	Poids	135 kg
Sens	Nyctalopie améliorée	Récompense	1500 ₵
Environnement	Lieu de l'invocation	Organisation	Solitaire

Int	5	Vit	5	Etou	9	Enc	100
Ref	10	Emp	3	Course	15	Réc	9
Dex	10	Tech	3	Saut	3	PS	90
Cor	10	Vol	8	End	45	Vig	0

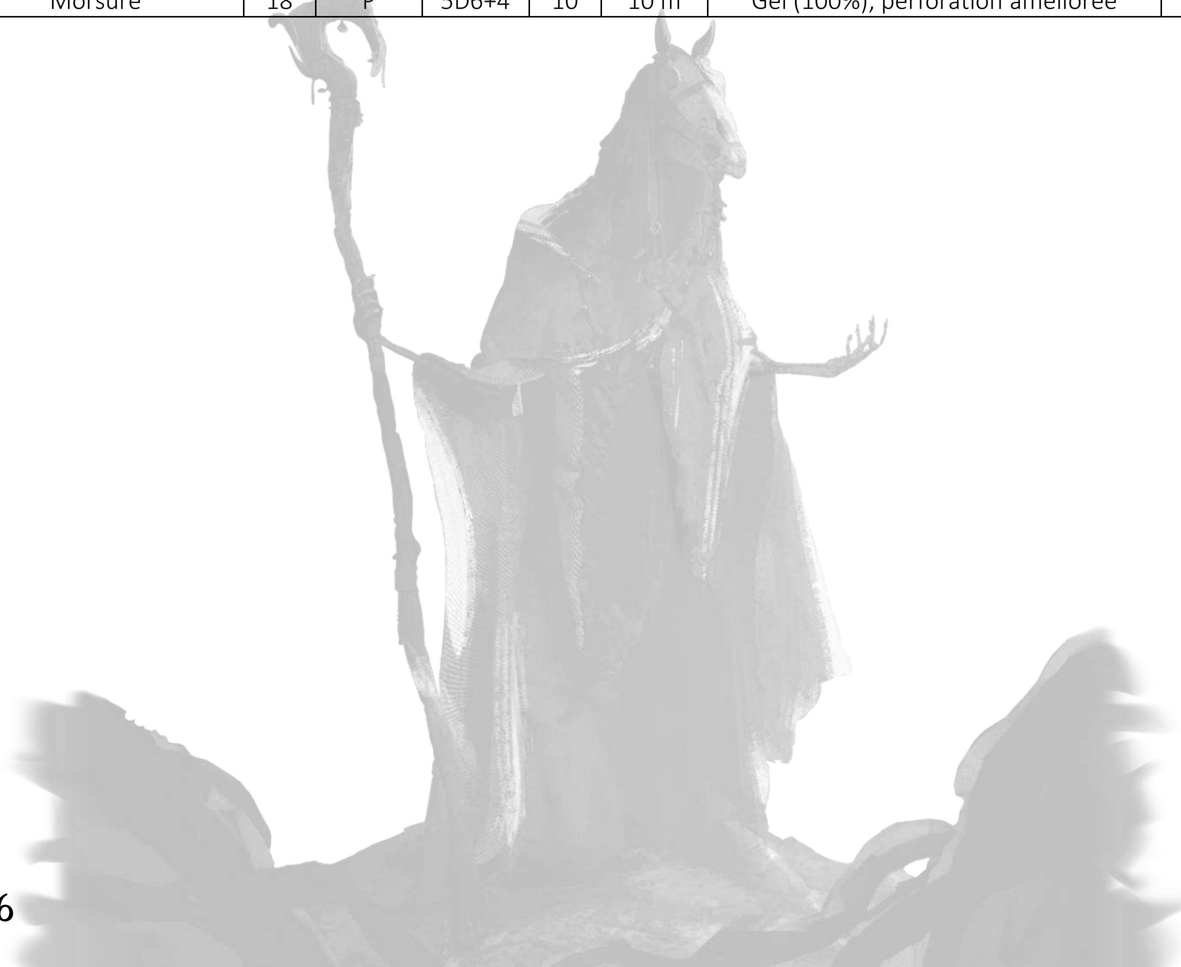
Compétences			
Athlétisme	18	Bagarre	18
Courage	/	Furtivité	16
Intimidation	16	Physique	18
Représentation	16	Résilience	18
Rés. magie	20	Survie	16
Vigilance	16		

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	18
Repositionnement	18
Blocage	18

Résistances
/

Immunités
Gel, peur, poison, saignement, scrutation magique

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Fouet osseux	18	C	4D6+4	20	10 m	Stupéfaction (30%)	3
Heurtoir	18	C	4D6+4	15	/	Stupéfaction (50%)	1
Morsure	18	P	5D6+4	10	10 m	Gel (100%), perforation améliorée	1



Mari Lwyd

Capacités

Aura de givre

Une aura de froid surnaturel irradie de la mari lwyd. Lorsqu'une créature commence son tour au contact de la mari lwyd, elle a 50 % de chance de **geler**. Si la mari lwyd est **en feu** au début d'un tour alors que l'*Aura de givre* est active, le feu s'éteint immédiatement, avant qu'elle ne subisse des dégâts. La mari lwyd ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une bombe au dimeritium.

Métamorphose

Une mari lwyd imite à la perfection les voix humanoïdes. En outre, tant qu'elle possède plus de 50 PS, elle peut se transformer en un humanoïde qu'elle a tué par le passé, et ce sans dépenser d'action. Quand elle se métamorphose, elle utilise uniquement son attaque de *heurtoir* et peut réprimer son *Aura de givre*. Si elle est réduite à 50 PS ou moins, elle est obligée de reprendre sa forme d'origine. La mari lwyd ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de lune*.

Cou rétractable

Chaque fois qu'une mari lwyd effectue une action de mouvement, elle peut choisir d'allonger son cou de 10 m dans n'importe quelle direction, où que son corps se déplace. Quand elle utilise son attaque de *Morsure* ou de *Fouet osseux* à distance, sa tête reste à l'endroit de l'attaque. La mari lwyd peut dépenser une action pour ramener sa tête contre son corps si elle est encore attachée.

Lorsqu'un personnage saisit le cou ou la tête de la mari lwyd au moment où elle se rétracte, elle doit effectuer un jet de *Physique* contre la saisie adverse. En cas d'échec, son cou ne se rétracte pas. En cas de réussite, elle se dégage et son cou se rétracte.

Butin

Butin	
Crane de mari Lwyd (1)	Essence de fantôme (2D6)
Os de bête (1D10)	Poussière de spectre (1D6)
Poussière imprégnée (1D10)	Rune de Zoria (1)
Soie (1D10)	

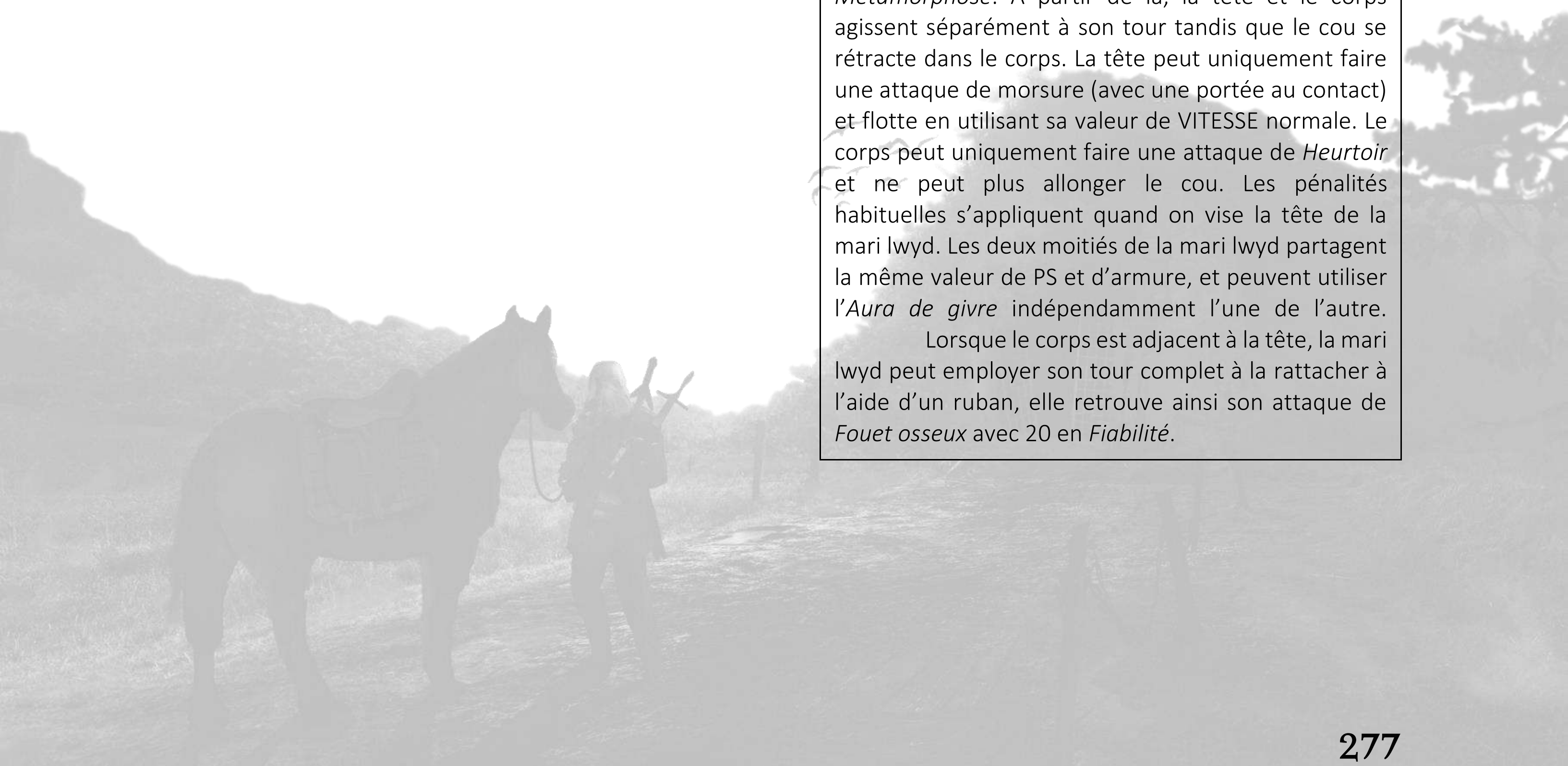
Vulnérabilité

Huile contre les spectres, feu, bombes Poussière de lune, bombes au dimeritium

Colonne vertébrale fragile

Quand l'attaque de *Fouet osseux* de la mari lwyd est parée avec succès ou que sa *Fiabilité* tombe à 0, le cou est tranché et le monstre ne peut plus utiliser son attaque de *Fouet osseux* et sa capacité *Métamorphose*. À partir de là, la tête et le corps agissent séparément à son tour tandis que le cou se rétracte dans le corps. La tête peut uniquement faire une attaque de morsure (avec une portée au contact) et flotte en utilisant sa valeur de VITESSE normale. Le corps peut uniquement faire une attaque de *Heurtoir* et ne peut plus allonger le cou. Les pénalités habituelles s'appliquent quand on vise la tête de la mari lwyd. Les deux moitiés de la mari lwyd partagent la même valeur de PS et d'armure, et peuvent utiliser l'*Aura de givre* indépendamment l'une de l'autre.

Lorsque le corps est adjacent à la tête, la mari lwyd peut employer son tour complet à la rattacher à l'aide d'un ruban, elle retrouve ainsi son attaque de *Fouet osseux* avec 20 en *Fiabilité*.



Mari Lwyd supérieure

Menace	Fort / Complexe		Intelligence	Pensant
Taille	2,50 m		Poids	135 kg
Sens	Nyctalopie améliorée		Récompense	1500 ₵
Environnement	Lieu de l'invocation		Organisation	Solitaire

Int	5	Vit	5	Etou	9	Enc	100
Ref	10	Emp	3	Course	15	Réc	9
Dex	10	Tech	3	Saut	3	PS	120
Cor	10	Vol	8	End	45	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	18	Bagarre	18
Courage	/	Furtivité	16
Intimidation	16	Physique	18
Représentation	16	Résilience	18
Rés. magie	20	Survie	16
Vigilance	16		

Défenses	
Armure	5
Régénération	/
Esquive	18
Repositionnement	18
Blocage	18

Résistances
/

Immunités
Gel, peur, poison, saignement, scrutation magique

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Fouet osseux	18	C	4D6+4	20	10 m	Stupéfaction (30%)	4
Heurtoir	18	C	4D6+4	15	/	Stupéfaction (50%)	1
Morsure	18	P	5D6+4	10	10 m	Gel (100%), perforation améliorée	1



Mari Lwyd supérieure

Capacités

Aura de givre

Une aura de froid surnaturel irradie de la mari lwyd. Lorsqu'une créature commence son tour au contact de la mari lwyd, elle a 100 % de chance de **geler**. Si la mari lwyd est **en feu** au début d'un tour alors que l'*Aura de givre* est active, le feu s'éteint immédiatement, avant qu'elle ne subisse des dégâts. La mari lwyd ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une bombe au dimeritium.

Métamorphose

Une mari lwyd imite à la perfection les voix humanoïdes. En outre, tant qu'elle possède plus de 50 PS, elle peut se transformer en un humanoïde qu'elle a tué par le passé, et ce sans dépenser d'action. Quand elle se métamorphose, elle utilise uniquement son attaque de *heurtoir* et peut réprimer son *Aura de givre*. Si elle est réduite à 50 PS ou moins, elle est obligée de reprendre sa forme d'origine. La mari lwyd ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de lune*.

Cou rétractable

Chaque fois qu'une mari lwyd effectue une action de mouvement, elle peut choisir d'allonger son cou de 10 m dans n'importe quelle direction, où que son corps se déplace. Quand elle utilise son attaque de *Morsure* ou de *Fouet osseux* à distance, sa tête reste à l'endroit de l'attaque. La mari lwyd peut dépenser une action pour ramener sa tête contre son corps si elle est encore attachée.

Lorsqu'un personnage saisit le cou ou la tête de la mari lwyd au moment où elle se rétracte, elle doit effectuer un jet de *Physique* contre la saisie adverse. En cas d'échec, son cou ne se rétracte pas. En cas de réussite, elle se dégage et son cou se rétracte.

Butin

Crane de mari Lwyd (1)	Essence de fantôme (2D6)
Os de bête (1D10)	Poussière de spectre (1D6)
Poussière imprégnée (1D10)	Rune de Zoria (1)
Soie (1D10)	

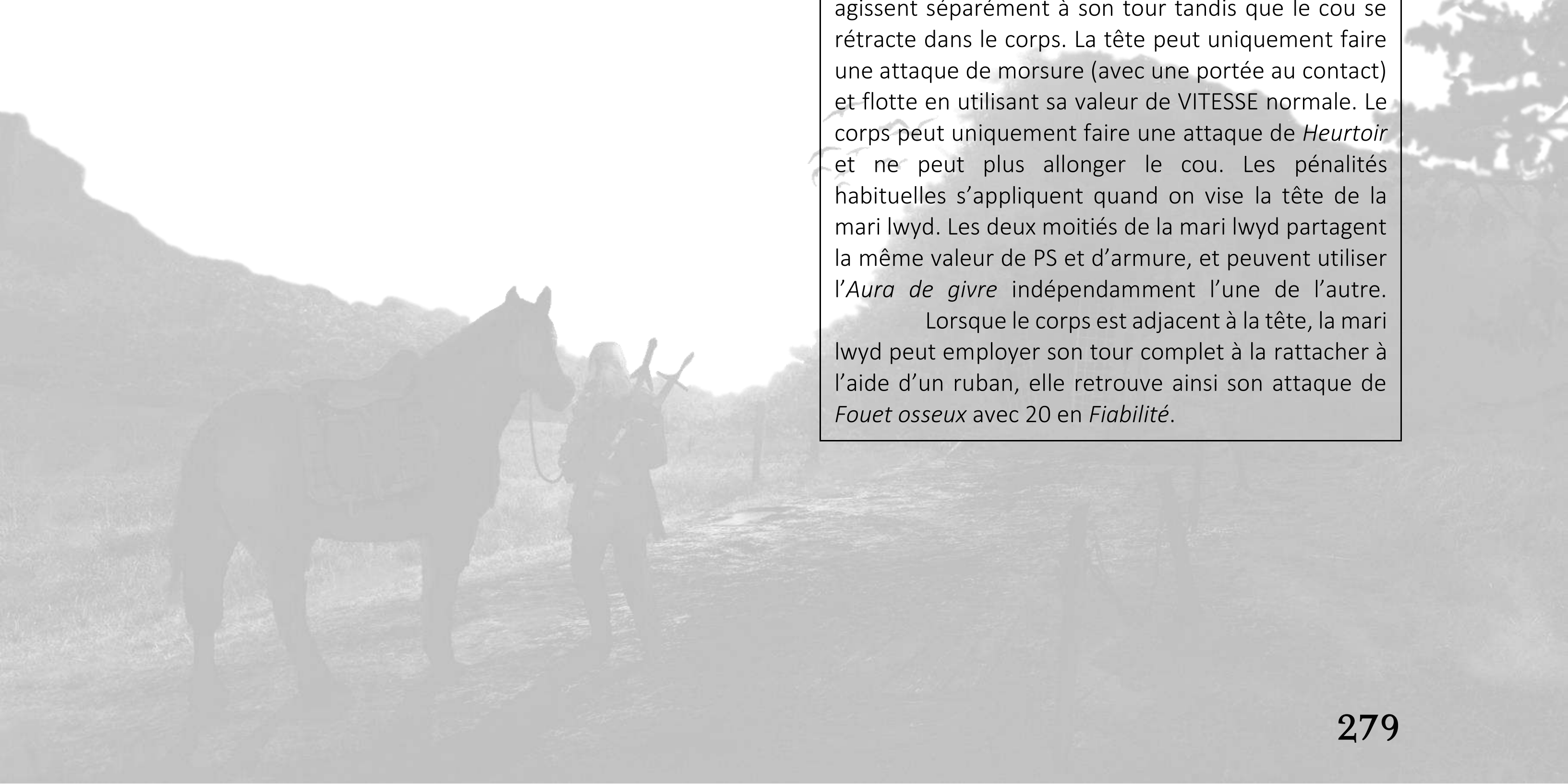
Vulnérabilité

Huile contre les spectres, feu, bombes Poussière de lune, bombes au dimeritium

Colonne vertébrale fragile

Quand l'attaque de *Fouet osseux* de la mari lwyd est parée avec succès ou que sa *Fiabilité* tombe à 0, le cou est tranché et le monstre ne peut plus utiliser son attaque de *Fouet osseux* et sa capacité *Métamorphose*. À partir de là, la tête et le corps agissent séparément à son tour tandis que le cou se rétracte dans le corps. La tête peut uniquement faire une attaque de morsure (avec une portée au contact) et flotte en utilisant sa valeur de VITESSE normale. Le corps peut uniquement faire une attaque de *Heurtoir* et ne peut plus allonger le cou. Les pénalités habituelles s'appliquent quand on vise la tête de la mari lwyd. Les deux moitiés de la mari lwyd partagent la même valeur de PS et d'armure, et peuvent utiliser l'*Aura de givre* indépendamment l'une de l'autre.

Lorsque le corps est adjacent à la tête, la mari lwyd peut employer son tour complet à la rattacher à l'aide d'un ruban, elle retrouve ainsi son attaque de *Fouet osseux* avec 20 en *Fiabilité*.



Pénitent

Menace	Moyen / Complexe
Taille	2,20 m
Sens	Nyctalopie améliorée
Environnement	Lieu de l'invocation

Intelligence	Pensant
Poids	90 kg
Récompense	800 ₡
Organisation	Solitaire

Int	6
Ref	8
Dex	8
Cor	8

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	8

Etou	8
Course	18
Saut	3
End	40

Enc	80
Réc	8
PS	80
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	15
Courage	/	Furtivité	17
Incantation	17	Intimidation	17
Physique	15	Résilience	15
Rés. magie	15	Survie	12
Vigilance	16		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	18
Blocage	17

Résistances
/

Immunités
Charme, contrainte, maladie, peur, poison, saignement

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Epée de pénitent	17	P/T	5D6+4	15	/	Saignement (30%)	2
Lanterne de pénitent	15	C	4D6	10	/	Feu (75%)	1



Pénitent

Capacités

Brouillard surnaturel

La zone hantée par le pénitent est recouverte d'un épais manteau de brouillard et de ténèbres surnaturelles sur un rayon de 50 m centré sur la scène de crime ou l'emplacement de sa proie au moment où il apparaît. Dans cette zone, personne ne voit à plus de 4 m, à l'exception du pénitent et de ses fantômes.

Tant qu'il est dans la brume, le pénitent ne subit aucun dégât, tous types d'attaques confondus. Pour dissiper le brouillard, il faut tuer le pénitent ou demander à sa proie d'allumer un brasier. Tant que le feu est allumé et que la proie du pénitent reste dans les parages, la brume ne revient pas.

Décalage

Un pénitent peut réaliser un jet d'*Incantation* lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus utiliser cette capacité.

Scission

Le pénitent peut dépenser une action pour scinder sa forme corporelle en quatre fantômes distincts qui apparaissent à 10 m de l'endroit où il se trouvait avec leurs PS au maximum. Le pénitent contrôle les quatre fantômes, qui occupent sa place dans la file d'initiative. Les dégâts que subissent les fantômes ne sont pas répercutés sur le pénitent.

Quand les quatre fantômes ont été tués, le pénitent doit retrouver sa forme initiale et subit 20 points de dégâts si on a dispersé sa brume. Quand le pénitent regagne sa forme d'origine, il ne peut plus se scinder pendant trois tours. Tant qu'il se trouve dans l'aire d'effet d'une *bombe au dimeritium*, le pénitent ne peut pas utiliser cette capacité.

Téléportation

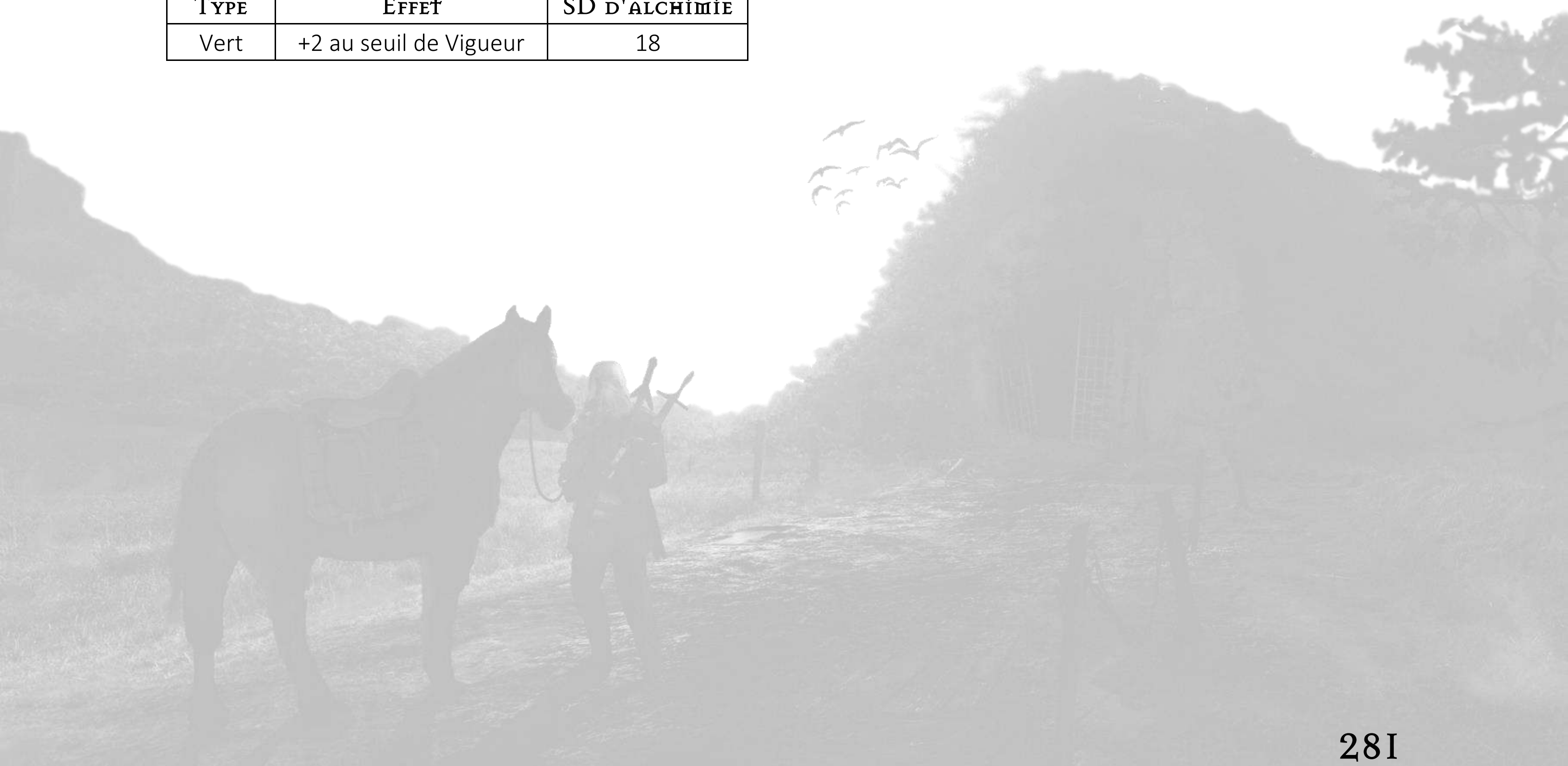
Un pénitent peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus se téléporter.

Butin	
Essence de fantôme (1D6)	Poussière imprégnée (1D6)
Poussière de spectre (1D6)	Rune aléatoire (1)

Vulnérabilité
Huile contre les spectres, bombes Poussière de lune, Yrden

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+2 au seuil de Vigueur	18



Pesta

Menace	Fort / Difficile		Intelligence	Pensant
Taille	1,75 m		Poids	Intangible
Sens	Nyctalopie		Récompense	900 ₵
Environnement	Près des habitations		Organisation	Solitaire

Int	5		Vit	7		Etou	8		Enc	70
Ref	8		Emp	1		Course	21		Réc	8
Dex	6		Tech	1		Saut	4		PS	80
Cor	7		Vol	9		End	40		Vig	0

Compétences						Défenses	
Athlétisme	14		Bagarre	10		Armure	0
Courage	/		Furtivité	11		Régénération	/
Intimidation	14		Physique	10		Esquive	18
Résilience	/		Rés. contrainte	/		Repositionnement	16
Rés. magie	15		Survie	8		Blocage	16
Vigilance	9						

Résistances	Immunités
/	Incorporel, saignement, poison, peur, contrainte, maladie

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	4D6	10	/	Maladie (50%)	2



Pesta

Capacités

Invocation de rats de la peste

Une pesta commence le combat avec deux hordes de rats infectés. Au début de son tour et à chaque tour, les hordes de rats en jeu se dirigent vers la créature la plus proche et l'attaquent, si possible. Une horde de rats déjà engagée en combat ne se déplace pas, elle se contente d'attaquer. Une pesta peut utiliser son action pour invoquer deux hordes de rats de la peste à ses côtés. Les rongeurs se déplacent immédiatement vers l'ennemi le plus proche et l'attaquent, si possible.

Nuée de mouches

Au début du combat, la pesta dispose d'une aura de mouches porteuses de maladie. Si, au début de son tour, un personnage se trouve au corps à corps avec la pesta, il subit un malus de -2 sur toutes ses actions et a 25 % de chance de tomber **malade**. Si la pesta est touchée par une attaque d'**air** ou de **feu**, la nuée de mouches se disperse jusqu'à ce que la vierge de la peste utilise une action pour la réinvoquer.

Horde de rats de la peste

Points de santé : 10	Vitesse : 5	Esquive : 16	Attaque : 14

Quand la horde de rats effectue une attaque, elle tente de noyer la cible sous le nombre et de lui infliger des morsures. La cible doit réaliser un jet d'*Esquive/Evasion* ou une tentative de repositionnement pour éviter l'attaque. Si la horde de rats réussit son attaque, la cible subit 2D6 dégâts sur tout le corps et a 50 % de chance de tomber **malade**.

Butin	
Essence cristallisée (1D6/2)	Essence de fantôme (2D6)
Glyphe de Magie (1)	Poussière de spectre (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les spectres, bombes Poussière de lune, Yrden

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18



Squelette

Menace	Faible / Simple
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie améliorée
Environnement	Ruines et tours de mage

Intelligence	Sauvage
Poids	20 kg
Récompense	10 ₵
Organisation	Groupe de 3 à 15 individus

Int	1
Ref	6
Dex	5
Cor	2

Vit	4
Emp	1
Tech	1
Vol	4

Etou	3
Course	12
Saut	2
End	15

Enc	20
Réc	3
PS	15
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	8	Bagarre	11
Courage	/	Furtivité	8
Intimidation	10	Physique	5
Résilience	7	Rés. magie	8
Survie	6	Vigilance	8

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	10
Repositionnement	8
Blocage	12

Résistances
Tranchant, perforant

Immunités
Aveuglement, intoxication, nausée, poison, saignement, suffocation

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Epée rouillée	12	T	2D6	10	/	Maladie (25%)	1



Squelette

Capacités
Incapable de penser Les squelettes sont incapables de penser et sont immunisés aux sorts ayant un impact sur les pensées ou les émotions.

Butin	
Fer (1D6)	Poussière imprégnée (1D6/2)
Objets étranges (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les spectres, feu, contondant



Spectre de midi

Menace	Moyen / Difficile
Taille	1,70 m
Sens	/
Environnement	A proximité des communautés rurales

Intelligence	Pensant
Poids	Intangible
Récompense	800 ₵
Organisation	Solitaire

Int	5	Vit	6	Etou	8	Enc	70
Ref	8	Emp	1	Course	18	Réc	8
Dex	6	Tech	1	Saut	3	PS	80
Cor	7	Vol	9	End	40	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	15
Furtivité	12	Incantation	17
Intimidation	16	Physique	14
Résilience	14	Rés. magie	16
Survie	10	Vigilance	15

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	10
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
Incorporel, poison, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	5D6	15	/	/	2



Spectre de midi

Capacités

Immatériel

Un spectre de midi est immatériel, ce qui le rend immunisé aux **dégâts physiques**, au **saignement** et au **poison**.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il perd ces immunités.

Démon de poussière

Un spectre de midi peut utiliser la magie pour soulever un tourbillon de terre et de poussière et le projeter au visage d'un adversaire situé à 5 mètres ou moins. Cette attaque utilise la compétence *Incantation*. Si elle touche, la cible est **aveuglée** pendant 1D6 tours.

Alimenté par la colère

Les spectres de midi sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Téléportation

Un spectre de midi peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus se téléporter.

Danse de midi

Un spectre de midi peut créer 3 copies qui dansent autour de lui à 5 mètres ou plus de son adversaire. Ces clones n'attaquent pas et utilisent les mêmes caractéristiques que le spectre de midi pour se défendre.

Chaque copie draine 3 point de santé par tour à la cible pour soigner le spectre de midi. Il suffit de frapper une copie pour qu'elle disparaisse.

Butin	
Essence de fantôme (1D6)	Essence de lumière (1D6/2)
Poussière imprégnée (1D6)	Poussière de spectre (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20

Vulnérabilité

Huile contre les spectres, bombes Poussière de lune,

Faiblesse astrale

Le spectre de midi subit un malus de -2 sur toutes ses actions lorsque la lune luit.



Spectre de minuit

Menace	Moyen / Difficile
Taille	1,70 m
Sens	/
Environnement	A proximité des communautés rurales

Intelligence	Pensant
Poids	Intangible
Récompense	800 ₡
Organisation	Solitaire

Int	5
Ref	8
Dex	6
Cor	7

Vit	6
Emp	1
Tech	1
Vol	9

Etou	8
Course	18
Saut	3
End	40

Enc	70
Réc	8
PS	80
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	10	Bagarre	15
Furtivité	12	Incantation	17
Intimidation	16	Physique	14
Résilience	14	Rés. magie	16
Survie	10	Vigilance	15

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	17
Repositionnement	10
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
Incorporel, poison, saignement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	16	T	5D6	15	/	/	2



Spectre de minuit

Capacités

Immatériel

Un spectre de minuit est immatériel, ce qui le rend immunisé aux **dégâts physiques**, au **saignement** et au **poison**.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il perd ces immunités.

Démon de poussière

Un spectre de minuit peut utiliser la magie pour soulever un tourbillon de terre et de poussière et le projeter au visage d'un adversaire situé à 5 mètres ou moins. Cette attaque utilise la compétence *Incantation*. Si elle touche, la cible est **aveuglée** pendant 1D6 tours.

Alimenté par la colère

Les spectres de minuit sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Téléportation

Un spectre de minuit peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus se téléporter.

Danse de minuit

Un spectre de minuit peut créer 3 copies qui dansent autour de lui à 5 mètres ou plus de son adversaire. Ces clones n'attaquent pas et utilisent les mêmes caractéristiques que le spectre de minuit pour se défendre.

Chaque copie draine 3 point de santé par tour à la cible pour soigner le spectre de minuit. Il suffit de frapper une copie pour qu'elle disparaisse.

Butin	
Essence de fantôme (1D6)	Essence obscure (1D6/2)
Poussière de spectre (1D6)	Poussière imprégnée (1D6)

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20

Vulnérabilité
Huile contre les spectres

Faiblesse solaire

Le spectre de minuit subit un malus de -2 sur toutes ses actions lorsque le soleil brille.





Vampires



Vampires

- Alpyre 294
- Brouxe 296
- Ekimme 298
- Garkain 300
- Katakan 302
- Mula 304
- Noctule 306
- Nosferatu 308
- Plumeur 310
- Vampire supérieur 312



Alpyre

Menace	Fort / Difficile	Intelligence	Pensant
Taille	1,50 m	Poids	75 kg
Sens	Nyctalopie améliorée	Récompense	1000 ¢
Environnement	Bâtiments solitaires, celliers ou cave près des villages humains	Organisation	Solitaire

Int	6	Vit	10	Etou	7	Enc	60
Ref	12	Emp	8	Course	30	Réc	7
Dex	11	Tech	4	Saut	12	PS	70
Cor	6	Vol	8	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	21	Bagarre	20
Charisme	17	Courage	14
Duperie	18	Furtivité	20
Intimidation	12	Psychologie	16
Rés. contrainte	16	Rés. magie	17
Séduction	18	Vigilance	14

Défenses	
Armure	0
Régénération	5
Esquive	22
Repositionnement	21
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	19	T	5D6	20	/	/	2
Morsure	19	P	2D6	15	/	Saignement (100%), salive anesthésique	1



Alpyre

Capacités

Salive anesthésique
Si la salive d'une alpyre touche la peau d'une cible, celle-ci doit réussir un jet d'**étourdissement** avec un malus de -2 ou tomber **inconscient** au prochain tour. La *potion de Loriot dorée* immunise contre cet effet.

Invisible à la scrutation magique
Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les alpyres. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* de l'alpyre pour sentir sa présence.

Charge Rapide
Les alpyres ne subissent pas de malus en chargeant et peuvent répartir leur mouvement entre devant et derrière leur cible si elles vont en ligne droite.

Hurlement sonique
Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'**étourdissement** avec un malus de -1. Il a aussi 25% de chance de **déséquilibrer** sa cible.

Illusion
Une alpyre est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme avec les caractéristiques de son choix, ou encore l'apparence d'un loup ou d'un chat. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation SD 15.

Butin

Crocs de vampire (1D6/2)	Objets communs (1D6)
Rune aléatoire (1)	Salive de vampire (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 en esquive	20

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, bombes Poussière de lune

Transfert sanguin
Les alpyres ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'elles ingèrent.

Bombe Poussière de lune
Une alpyre prise dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de lune* est stupéfaite et à 25% d'être **enflammée**.

Toucher d'argent
Les alpyres ne peuvent supporter le contact avec de l'argent. Les dégâts provoqués par ce métal sont doublés et le moindre contact leur cause des dégâts de **feu**.



Brouxe

Menace	Fort / Difficile
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie améliorée
Environnement	A proximité des habitations

Intelligence	Pensant
Poids	90 kg
Récompense	2000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	6
Ref	14
Dex	14
Cor	11

Vit	12
Emp	6
Tech	5
Vol	8

Etou	9
Course	36
Saut	7
End	45

Enc	110
Réc	9
PS	90
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	22	Bagarre	23
Charisme	13	Courage	17
Étiquette	14	Furtivité	18
Intimidation	18	Persuasion	15
Physique	17	Résilience	16
Rés. contrainte	17	Rés. magie	18
Séduction	16	Survie	16
Vigilance	16		

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	20
Repositionnement	22
Blocage	24

Résistances
Etourdissement, poison, saignement

Immunités
Scrutation magique

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	24	P	5D6+3	10	/	Drain de sang, perforation améliorée, saignement (75 %)	1
Griffes	24	T/P	4D6+4	15	/	Perforation, saignement (50 %)	2



Brouxe

Capacités

Invisibilité supérieure

La brouxe utilise cette action pour devenir invisible. Elle gagne +10 en *Furtivité* et +5 sur ses jets d'attaque et de défense. Même quand un personnage réussit un jet de *Vigilance* pour repérer la brouxe, celle-ci conserve un bonus de +3 en attaque et en défense. Le signe d'*Yrden* et les bombes *Poussière de lune* rendent la brouxe partiellement visible, dans ce cas elle ne conserve qu'un bonus de +5 en *Furtivité* et +3 en attaque et en défense. En outre, la brouxe redevient visible dès qu'elle reçoit un coup. Une brouxe sous l'effet de la *potion de Sang noir* perd cette capacité.

Beauté

La brouxe peut se métamorphoser en femme séduisante, perdant tous ses attributs monstrueux, sans même dépenser d'action. Tant que la transformation est effective, rien ne permet de distinguer la brouxe d'une humaine sur le plan physique. Si la brouxe utilise une capacité, à l'exception de la *Télépathie* ou de l'*Affinité avec les oiseaux*, elle perd son déguisement magique et retrouve sa forme initiale. Les *bombes Poussière de lune* annulent cette capacité.

Télépathie

Une brouxe peut communiquer par télépathie avec un personnage situé à moins de 20 mètres, et ce sans dépenser d'action.

Affinité avec les oiseaux

De petits oiseaux viennent nicher dans la demeure d'une brouxe. Quiconque s'approche à moins de 20 mètres du repaire d'une brouxe doit réussir un jet de *Furtivité* (SD 18), sans quoi les oiseaux se mettent à piailler pour avertir le monstre du danger.

La brouxe ne connait pas l'identité des arrivants et leur nombre, en revanche elle sait d'où vient la menace.

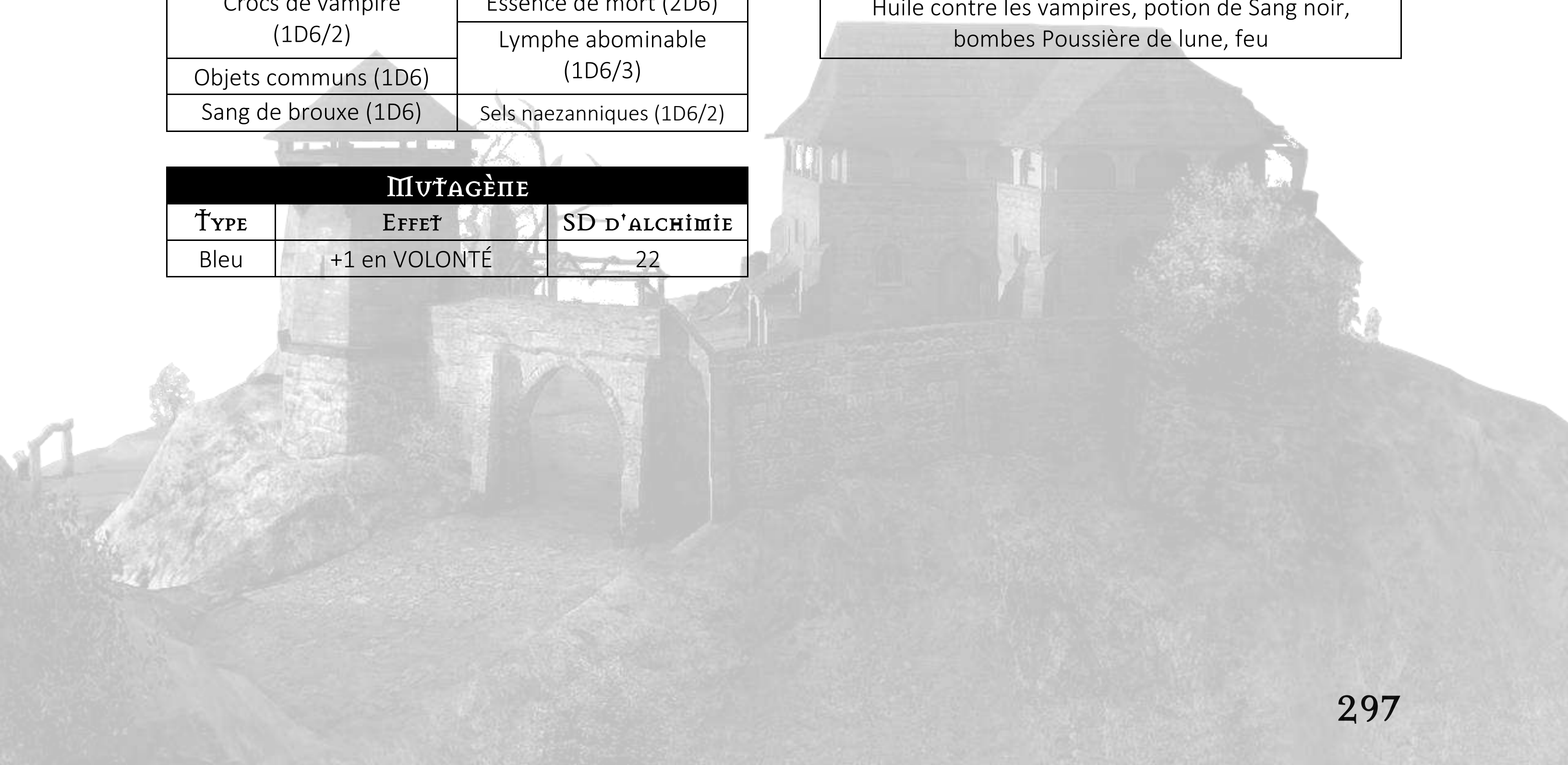
Drain de sang

Quand l'attaque de morsure inflige des dégâts à une cible, la brouxe draine 2D6 points de santé à la cible et récupère autant de points de santé.

Hurlement sonique

Utilisant un tour complet, la brouxe émet un cri strident. Cette énergie sonique compressée percute les personnages situés dans un cône de 6 mètres de long. Ceux-ci doivent bloquer avec un bouclier ou accomplir une action de repositionnement (SD 16), qui échoue automatiquement si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet.

En cas d'échec, la cible subit 5D6 dégâts au torse, elle est projetée **au sol** 4 mètres plus loin et **stupéfaite**. Si la cible réussit son blocage, elle doit réussir un jet de *Physique* (SD 16), sinon elle est **renversée**, comme décrit auparavant.



Butin

Crocs de vampire (1D6/2)	Essence de mort (2D6)
Objets communs (1D6)	Lymphe abominable (1D6/3)
Sang de brouxe (1D6)	Sels naezanniques (1D6/2)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+1 en VOLONTÉ	22

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, bombes Poussière de lune, feu

Ekimme

Menace	Moyen / Difficile		Intelligence	Sauvage
Taille	2 m		Poids	100 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	800 ₵
Environnement	Ruines, caves et près des habitations		Organisation	Solitaire

Int	3		Vit	9		Etou	6		Enc	70
Ref	9		Emp	3		Course	27		Réc	6
Dex	8		Tech	3		Saut	5		PS	60
Cor	7		Vol	6		End	30		Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	16
Courage	14	Furtivité	16
Intimidation	13	Résilience	13
Res. contrainte	14	Res. magie	12
Survie	15	Vigilance	14

Défenses	
Armure	0
Régénération	5
Esquive	17
Repositionnement	16
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	4D6	15	/	Saignement (50%)	2
Morsure	15	P	3D6+2	10	/	Saignement (100%)	1



Ekimme

Capacités

Invisibilité

Un ekimme peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +10 en *Furtivité* et +5 en attaque. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque. Même si un personnage réussit un jet de *Vigilance* pour repérer l'ekimme, il subira un malus de -3 en attaque et en défense contre lui. *Yrden* permet de rendre un ekimme visible.

Invisible à la scrutation magique

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les ekimmes. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet *de Résistance à la magie* de l'ekimme pour sentir sa présence.

Butin	
Crocs de vampire (1D6/3)	Objets communs (1D6)
	Salive de vampire (1D6)
Rune aléatoire (1)	

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+3 aux dégâts en mêlée	20

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu

Transfert sanguin

Les ekimmes ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

Faiblesse astrale

A la lumière du soleil, la régénération d'un ekimme est réduite à 3.



Garkain

Menace	Moyen / Complexe
Taille	2,25 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Près des habitations

Intelligence	Sauvage
Poids	140 kg
Récompense	700 ₵
Organisation	Solitaire par paire

Int	1
Ref	11
Dex	10
Cor	8

Vit	8
Emp	1
Tech	1
Vol	7

Etou	7
Course	24
Saut	4
End	35

Enc	80
Réc	7
PS	70
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	17	Bagarre	18
Courage	16	Furtivité	17
Intimidation	15	Physique	17
Résilience	16	Rés. magie	17
Survie	16	Vigilance	17

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	21
Repositionnement	17
Blocage	18

Résistances
Étourdissement

Immunités
Peur

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	18	T	4D6+4	15	/	Saignement (25%)	2
Morsure	18	P	5D6	10	/	Saignement (75%)	1



Garkain

Capacités

Choc psychique

Utilisant son tour complet, le garkain émet une onde de choc psychique. Les personnages situés à moins de 6 mètres de lui doivent faire un jet de *Resistance à la magie* (SD 16). En cas d'échec, ils sont **stupéfaits** et subissent un malus de -2 en *Vigilance* provoqué par des troubles de la vision pendant 1D6 tours. L'effet **stupéfaction** s'applique à toutes les actions de la cible.

Une victime qui a déjà été **stupéfaite** par le *Choc psychique* d'un garkain et qui rate son action de défense doit effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement. Si elle subit une attaque alors qu'elle est **étourdie**, l'effet **stupéfaction** disparait également. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Attaque sautée

Le garkain utilise son tour complet pour bondir de 10 mètres et porter une attaque de griffes à une cible. Les dégâts de cette attaque de base 15 sont doublés et la victime est renversée **au sol**.

Bond prodigieux

Avec cette action de mouvement, le garkain effectue un saut de 10 mètres à partir de sa position actuelle. Ce saut peut être vertical ou horizontal.

Butin

Lymphe abominable (1D6/3)	Membrane d'aile (1D6/3)
	Salive de garkain (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	22

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, bombes au dimeritium

Faiblesse astrale

L'exposition à la lumière du soleil affaiblit le garkain et lui inflige un malus de -2 sur toutes ses actions. Le modificateur disparait dès que son mouvement l'amène hors d'une zone éclairée par le soleil.



Katakan

Menace	Fort / Difficile		Intelligence	Pensant
Taille	2 m		Poids	115 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	1500 ₡
Environnement	Ruines, grottes et à proximité des villes		Organisation	Solitaire

Int	6	Vit	10	Etou	8	Enc	80
Ref	14	Emp	3	Course	30	Réc	8
Dex	12	Tech	3	Saut	6	PS	80
Cor	8	Vol	8	End	40	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	22	Bagarre	21
Courage	16	Furtivité	22
Intimidation	16	Résilience	16
Rés. contrainte	18	Rés. magie	16
Survie	14	Vigilance	16

Défenses	
Armure	0
Régénération	5
Esquive	24
Repositionnement	22
Blocage	22

Résistances	Immunités
/	/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	22	T	6D6	20	/	Saignement (50%)	2
Morsure	22	P	7D6+2	15	/	Saignement (100%)	1



Katakan

Capacités

Télépathie

Les katakans peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature située à moins de 20 mètres d'eux. Cette action est gratuite.

Invisible à la scrutation magique

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les katakans. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* du katakan pour sentir sa présence.

Invisibilité

Un katakan peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +10 en *Furtivité* et +5 en attaque. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque.

Même si un personnage réussit un jet de *Vigilance* pour repérer le katakan, il subira un malus de -3 en attaque et en défense contre lui. *Yrden* permet de rendre un katakan visible.

Butin

Crocs de vampire (1D6/2)	Objets communs (1D6)
Rune aléatoire (1)	Salive de vampire (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 en RÉFLEXE	22

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu

Faiblesse astrale

Le katakan ne regagne que 3 points de santé par tour quand il est exposé à la lumière du jour.

Transfert sanguin

Les katakans ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.



Mula

Menace	Fort / Difficile
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie améliorée
Environnement	Près des habitations

Intelligence	Pensant
Poids	85 kg
Récompense	2000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	6
Ref	14
Dex	14
Cor	11

Vit	12
Emp	6
Tech	5
Vol	8

Etou	9
Course	36
Saut	7
End	45

Enc	110
Réc	9
PS	90
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	22	Bagarre	23
Charisme	13	Courage	17
Envoûtement	17	Etiquette	14
Furtivité	18	Intimidation	18
Persuasion	15	Physique	17
Résilience	16	Rés. contrainte	17
Rés. magie	18	Séduction	16
Survie	16	Vigilance	16

Défenses	
Armure	10
Régénération	/
Esquive	20
Repositionnement	22
Blocage	24

Résistances
Étourdissement, saignement, poison

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	24	T	4D6+4	20	/	Perforation, saignement (50%)	2
Morsure	24	P	5D6+3	15	/	Perforation améliorée, saignement (75%)	1



Mula

Capacités

Invisible à la scrutation magique

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les mulas. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* du mula pour sentir sa présence.

Rage de sang

Lorsqu'un mula boit du sang, il entre en état de fureur pendant 1D10 tours. Il effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 3 points de santé par tour.

Drain de sang

Lorsqu''il inflige des dégâts à une cible avec son attaque de morsure, le mula draine 2D6 points de santé à sa cible et en récupère autant.

Transformation

Le mula peut modifier son corps pour ressembler à un humain, sans dépenser d'action. Lorsqu'il attaque ou draine le sang d'une victime, il retrouve son apparence d'origine d'allure plus bestiale.

Il peut également, avec la même capacité, se muer en volute de fumée. Tant qu'il est sous forme gazeuse, il est incorporel et peut utiliser son action de mouvement pour se déplacer à l'horizontale ou à la verticale. Dès qu'il attaque, il retrouve immédiatement son apparence d'origine.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune*, il ne peut plus utiliser cette capacité.

Butin

Crocs de vampire (1D6/3)	Essence de mort (2D6)
Lymphe abominable (1D6/3)	Objets communs (1D6)
Sang de mula (1D6)	Sels naezanniques (1D6/2)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+1 en VOLONTÉ	22

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, bombes Poussière de lune, feu

Transfert sanguin

Les mulas ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'elles ingèrent.



Noctule

Menace	Moyen / Simple
Taille	1,70 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Dans les caves, les égouts et les cryptes

Intelligence	Sauvage
Poids	125 kg
Récompense	500 ₵
Organisation	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 3 individus

Int	1
Ref	7
Dex	7
Cor	9

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	4

Etou	6
Course	21
Saut	10
End	30

Enc	70
Réc	6
PS	60
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	13	Bagarre	14
Courage	11	Furtivité	14
Physique	14	Rés. contrainte	10
Rés. magie	8	Résilience	15
Survie	7	Vigilance	6

Défenses	
Armure	5
Régénération	5
Esquive	13
Repositionnement	16
Blocage	13

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	13	T	5D6	15	/	Saignement (50%)	2
Morsure	13	P	6D6+2	10	/	Saignement (100%)	1



Noctule

Capacités

Invisible à la scrutation magique

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les noctules. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* du noctule pour sentir sa présence.

Ailes vestigiales

Les noctules ne peuvent ni voler ni planer mais peuvent utiliser leurs restes d'ailes pour ralentir leur chute et ainsi diviser les dégâts par 2.

Grimpeur

Un noctule peut se déplacer à vitesse normale en grimpant et peut facilement escalader n'importe quelle surface.

Sans élan

Le SAUT d'un noctule est égal à la moitié de sa COURSE ; de plus, il est capable de sauter sans élan ou de sauter verticalement à la moitié de son SAUT.

Butin

Crocs de vampire (1D6/3)	Salive de vampire (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+2 aux dégâts en mêlée	18

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu

Faiblesse astrale

Le noctule ne regagne que 3 points de santé par tour quand il est exposé à la lumière du jour.

Transfert sanguin

Les noctules ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.



Nosferatu

Menace	Fort / Difficile
Taille	2 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Dans les ruines, les caves et près des cités

Intelligence	Pensant
Poids	115 kg
Récompense	2000 ₡
Organisation	Solitaire

Int	8	Vit	10	Etou	10	Enc	100
Ref	14	Emp	3	Course	30	Réc	10
Dex	12	Tech	3	Saut	6	PS	100
Cor	10	Vol	10	End	50	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	22	Bagarre	21
Courage	18	Furtivité	22
Intimidation	18	Résilience	18
Rés. contrainte	20	Rés. magie	18
Survie	16	Vigilance	18

Défenses	
Armure	0
Régénération	10
Esquive	24
Repositionnement	22
Blocage	22

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	22	T	10D6	20	/	Saignement (100%)	2
Morsure	22	P	11D6+4	15	/	Saignement (100%)	1



Nosferatu

Capacités

Télépathie

Les nosferatus peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature située à moins de 20 mètres d'eux. Cette action est gratuite.

Invisible à la scrutation magique

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les nosferatus. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* du nosferatu pour sentir sa présence.

Invisibilité

Un nosferatu peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +10 en *Furtivité* et +5 en attaque. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque.

Même si un personnage réussit un jet de *Vigilance* pour repérer le nosferatu, il subira un malus de -3 en attaque et en défense contre lui. *Yrden* permet de rendre un nosferatu visible.

Butin

Crocs de vampire (1D6/3)	Objets communs (1D6)
Rune aléatoire (1)	Salive de vampire (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Rouge	+1 en RÉFLEXE	22

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu, Yrden

Faiblesse astrale

Le nosferatu ne regagne que 3 points de santé par tour quand il est exposé à la lumière du jour.

Transfert sanguin

Les nosferatus ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.



Plumeur

Menace	Faible / Simple
Taille	1 m
Sens	Nyctalopie
Environnement	Forêt et marécages

Intelligence	Sauvage
Poids	4,5 kg
Récompense	15 ₵
Organisation	Nuée de 6 à 12 individus

Int	1
Ref	5
Dex	6
Cor	1

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	4

Etou	2
Course	21
Saut	4
End	10

Enc	10
Réc	2
PS	10
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	8
Courage	8	Furtivité	12
Intimidation	6	Physique	4
Résilience	6	Rés. magie	9
Survie	13	Vigilance	14

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	13
Repositionnement	15
Blocage	10

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	10	P	2D6	10	/	Drain de sang	1



Plumeur

Capacités

Vol

Tant que le plumeur conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre.

Pour faire tomber un plumeur, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 2 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un plumeur tombe, il doit réussir un jet d'*Athlétisme* (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le plumeur peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

Drain de sang

Lorsque la morsure du plumeur inflige des dégâts à une cible, celle-ci subit autant de dégâts supplémentaires que le nombre de points de santé que le plumeur a perdus. Quant au plumeur, il regagne tous ses points de santé.

Butin

Butin	
Estomac de plumeur (1)	Membrane d'aile (1D6/3)

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu

Lumière du jour

Quand il se trouve dans une zone de lumière vive ou éclairée par le soleil, le plumeur est **aveuglé**. De plus, lorsqu'il est directement en contact avec la lumière du soleil, il subit 1 point de dégâts au début de chaque tour.



Vampire supérieur

Menace	Légendaire / Complexe
Taille	1,80 m
Sens	Nyctalopie, traque olfactive
Environnement	Zones habitées

Intelligence	Pensant
Poids	75 kg
Récompense	5000 ₵
Organisation	Solitaire

Int	10
Ref	15
Dex	16
Cor	12

Vit	12
Emp	8
Tech	7
Vol	8

Etou	10
Course	36
Saut	7
End	60

Enc	120
Réc	12
PS	100
Vig	0

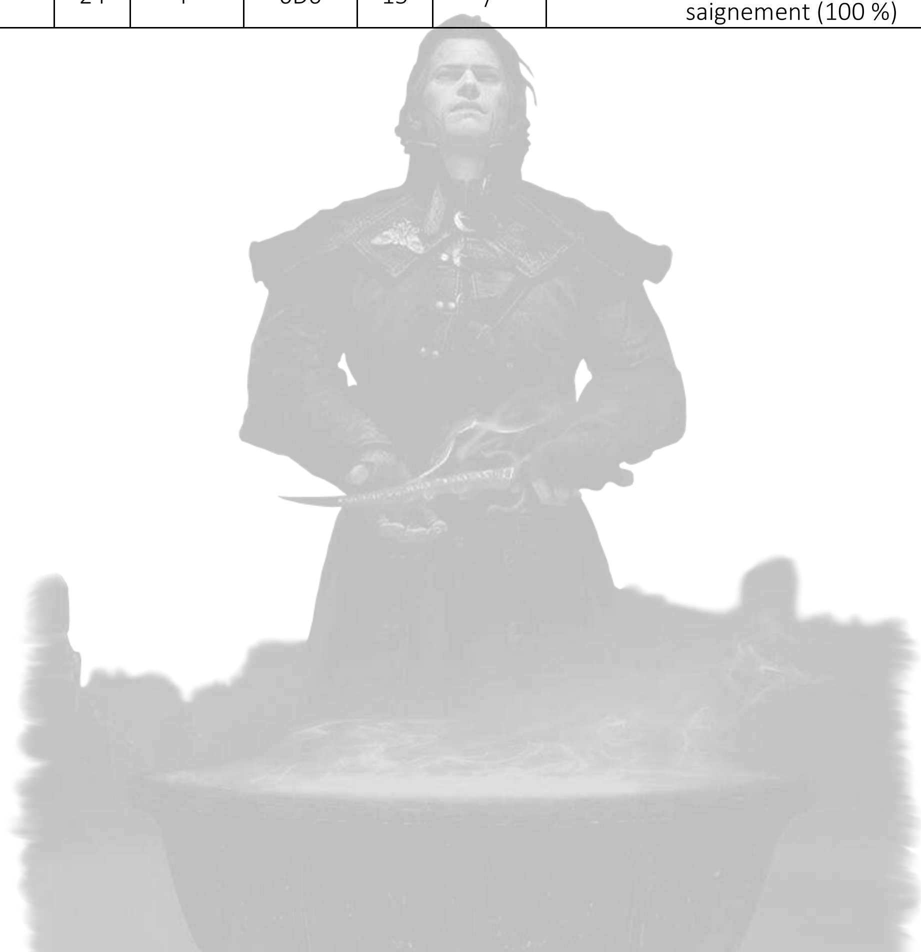
Compétences			
Athlétisme	26	Bagarre	24
Charisme	17	Courage	20
Duperie	17	Étiquette	18
Furtivité	20	Intimidation	10
Persuasion	17	Physique	20
Résilience	19	Rés. contrainte	18
Rés. magie	20	Séduction	18
Survie	19	Vigilance	20

Défenses	
Armure	8
Régénération	20
Esquive	25
Repositionnement	26
Blocage	24

Résistances
Charmes magiques

Immunités
Argent, scrutation magique, incinération

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	24	P/T	5D6+3	15	/	Equilibrées, saignement (75 %)	4
Morsure	24	P	6D6	15	/	Drain de sang, perforation améliorée, saignement (100 %)	1



Vampire supérieur

Capacités

Influence magique

Avec cette action, le vampire s'immisce dans l'esprit d'une cible a portée de voix. Cette dernière doit faire un jet de *Résistance à la magie* contre l'attaque psychique du vampire (base 20). Si elle échoue, elle adopte le point de vue du vampire et ressent ce qu'elle doit faire pour lui plaire. L'effet dure 10 minutes, ou jusqu'à ce que la victime dépense une action et réussisse à battre le résultat initial du jet du vampire avec un jet de *Résistance a la magie.*

Drain de sang

Lorsqu'il inflige des dégâts à une cible avec son attaque de morsure, le vampire supérieur draine 2D6 points de santé à sa cible et en récupère autant.

Forme volatile

Le vampire supérieur peut modifier son corps pour ressembler à un humain, sans dépenser d'action. Lorsqu'il attaque ou draine le sang d'une victime, il retrouve son apparence d'origine d'allure plus bestiale. Sinon, avec la même capacité, le vampire supérieur peut se muer en volute de fumée ou en chauve-souris géante. Tant qu'il est sous forme gazeuse, il est **incorporel** et peut utiliser son action de mouvement pour se déplacer à l'horizontale ou à la verticale. Dès qu'il attaque, il retrouve immédiatement son apparence d'origine.

Lorsqu'il se métamorphose en chauve-souris, le vampire supérieur peut se déplacer horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement, mais il ne devient pas **incorporel**. En outre, il perd sa capacité *Invisibilité* améliorée, mais le pouvoir d'arrêt de son armure passe à 12.

Immortel

Outre sa valeur de régénération standard, un vampire supérieur récupère naturellement des pires blessures, aussi mortelles soient-elles. Au début de chaque tour, le vampire supérieur regagne 20 points de santé et diminue le décompte pour la guérison des blessures critiques de 1 tour. Pour se débarrasser d'une blessure critique simple, le vampire doit attendre 1 tour, 2 tours pour une blessure critique complexe, 4 tours pour une blessure critique difficile et 6 tours pour une blessure critique mortelle. La régénération opère sur une seule blessure critique à la fois, en commençant par la moins grave. Dès le premier tour de guérison d'une blessure critique, on considère qu'elle est stabilisée.

Un vampire supérieur assassiné par autre chose qu'un autre vampire supérieur ressuscite au bout d'un nombre de semaines égal au montant de points de santé négatifs qu'il possédait au moment de sa mort. Pour réduire ce délai de moitié, un congénère doit nourrir la dépouille avec son sang une fois par jour.

Invisibilité améliorée

Grace a cette action, le vampire peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +10 en *Furtivité* et +5 en attaque et en défense. Même si vous réussissez à repérer le vampire avec un jet de *Vigilance*, il conserve un bonus de +3 en attaque et en défense.

Yrden et les *bombes Poussière de lune* permettent de rendre le vampire mieux visible, ses bonus passent alors à +5 en *Furtivité* et +3 en attaque. Le vampire redevient visible quand on le frappe.

Butin

Croc de vampire supérieur (1D6/3)	Essence de mort (3D10)
Sels naezanniques (1D10)	Lymphe abominable (1D6/2)

Vulnérabilité

Huile contre les vampires, potion de Sang noir

Magie du feu

Les vampires supérieurs ne sont pas immunisés aux sorts de feu, les flammes générées par magie leur infligent donc des dégâts normaux. En revanche, ils ne subissent jamais les dégâts provoqués par l'effet **incinération**.

Absence d'ombre et de reflet

Un vampire supérieur ne produit jamais de reflet quand il passe devant un miroir. De même, il ne projette pas d'ombre lorsqu'il se trouve sous une source de lumière, quelle qu'elle soit.

Effets négatifs du sang

Lorsqu'un vampire draine au total plus de 20 points de sang en l'espace d'une heure, il est **intoxiqué** pendant l'heure qui suit.



Vestiges



Vestiges

- Aguara 318
- Célicole 320
- Doppler 322
- Dryade 324
- Fiellon 326
- Kraken 328
- Leshen 330
- Licorne 332
- Néréide 334
- Roussalka 336
- Shaelmaar 338
- Sylvain 340
- Tschart 342



Aguara

Menace	Fort / Difficile
Taille	1,75 m
Sens	Nyctalopie, traque olfactive
Environnement	Forêts

Intelligence	Pensant
Poids	75 kg
Récompense	1500 ₵
Organisation	Solitaire

Int	12
Ref	10
Dex	11
Cor	6

Vit	8
Emp	6
Tech	4
Vol	8

Etou	7
Course	24
Saut	4
End	35

Enc	60
Réc	7
PS	35
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	16	Bagarre	16
Courage	15	Furtivité	19
Intimidation	16	Physique	13
Premiers soins	10	Résilience	14
Rés. contrainte	15	Rés. magie	15
Survie	20	Vigilance	18

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	20
Repositionnement	16
Blocage	17

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	17	T	3D6	20	/	Saignement (50%)	2
Morsure	18	P	5D6	20	/	Saignement (75%)	1



Aguara

Capacités

Métamorphe

Une aguara peut prendre une forme humanoïde. En général, elles prennent la forme d'une humaine mais les plus puissantes prennent la forme d'une magnifique femme elfe.

Elles peuvent prendre également n'importe quelle forme intermédiaire entre leur forme de renard et leur forme humanoïde.

Indétectable

Les aguaras ne font pas réagir les médaillons de sorceleur. Les mages peuvent sentir un effet magique autour d'elles sans pouvoir en déterminer réellement l'origine ; ils doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* contre la *Résistance à la magie* de l'aguara.

Frères de sang

Une aguara peut contrôler toutes les créatures sauvages, bêtes ou monstres, dans un rayon de 100 mètres et pendant 30 minutes. Elle ne peut pas contrôler plus de trois créatures à la fois.

Illusion

Les aguaras peuvent créer des illusions complexes. Ces illusions ne sont pas détectables même par magie et elles ne font pas réagir les médaillons de sorceleur.

Il est possible de dissiper ces illusions avec un jet d'*Incantation* de SD 18. Encore faut-il savoir qu'on a à faire à une aguara et qu'il existe des illusions...

Butin	
Cœur d'aguara (1)	Poussière imprégnée (1D6/2)
Objets communs (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les vestiges

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+2 au seuil de vigueur	18



Célicole

Menace	Faible / Simple	Intelligence	Pensant
Taille	1 m	Poids	20 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	20 ₵
Environnement	A proximité des habitations	Organisation	Solitaire ou par paire

Int	4	Vit	8	Etou	4	Enc	30
Ref	8	Emp	7	Course	24	Réc	4
Dex	9	Tech	4	Saut	4	PS	20
Cor	3	Vol	5	End	20	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	6
Charisme	14	Courage	9
Furtivité	16	Intimidation	6
Persuasion	13	Physique	5
Psychologie	12	Résilience	8
Rés. contrainte	14	Rés. magie	9
Survie	16	Vigilance	12

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	13
Repositionnement	15
Blocage	8

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Poing	8	C	1D6+2	5	/	/	1



Célicole

Capacités

Odeur sauvage

Les monstres et les animaux sauvages ne remarquent pas la présence des célicoles, sauf quand ces derniers les agacent où les attaquent.

Tisseur de cauchemars

Le célicole consacre son tour complet à tisser des cauchemars dans l'esprit d'une cible endormie. Ces rêves sont d'un réalisme effrayant, à tel point que la victime n'arrive pas à les considérer comme des chimères lorsqu'elle se réveille. La cible ne regagne pas de points de santé ni d'endurance pendant son sommeil, et son score d'endurance maximal est réduit de moitié jusqu'à ce qu'elle puisse se reposer. Ce malus d'endurance est cumulatif, mais il ne peut pas amener le score total en dessous de 5. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Langage animal

Un célicole peut échanger des idées simples avec les animaux. Cette capacité lui permet de leur donner des ordres à l'aide de la *Persuasion*, comme s'il s'adressait à une créature pensante. Les animaux peuvent se défendre avec un jet de *Resistance à la magie*. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Nourriture avariée

Le célicole utilise cette action pour faire pourrir une quantité de nourriture et de boisson qui tienne dans 1 mètre cube. Les personnages qui consomment ces vivres doivent réussir un jet de *Résilience* (SD 18) pour ne pas devenir **nauséeux**. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Butin

Œil de célicole (1D6/3)	Objets communs (1D6)
Objets étranges (1D6)	

Vulnérabilité

Huile contre les vestiges, bombes au dimeritium

Allergie à la bardane

La bardane est un poison pour les célicoles. Quand un célicole a de la bardane dans le sang (parce qu'il a été blessé par une arme enduite de sève ou qu'il en a ingéré), il devient **empoisonné** et doit réussir un jet de *Résilience* (SD 18) pour mettre fin à cet effet. En outre, ces monstres ne supportent pas l'odeur de la bardane, ils doivent réussir un jet de *Résilience* (SD 14) pour rester à moins de 20 mètres d'un bouquet en train de se consumer.



Doppler

Menace	Moyen / Difficile	Intelligence	Pensant
Taille	1,50 m	Poids	100 kg
Sens	/	Récompense	1000 ₵
Environnement	Partout	Organisation	Solitaire

Int	7	Vit	/	Etou	/	Enc	/
Ref	/	Emp	9	Course	/	Réc	/
Dex	/	Tech	/	Saut	/	PS	/
Cor	/	Vol	/	End	/	Vig	0

Compétences			
Charisme	17	Duperie	19
Intimidation	+6	Psychologie	18
Res. contrainte	+7	Séduction	18
* + autres compétences clonées			

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	*
Repositionnement	*
Blocage	*

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
/	/	/	/	/	/	/	/



Doppler

Capacités
Clonage
Les dopplers peuvent prendre parfaitement l'apparence de n'importe qui. Cette nouvelle forme est indiscernable de l'originale, même en ce qui concerne les talents magiques et le doppler adopte les compétences de sa cible exceptées pour ses compétences propres. L'équipement de la cible est également copié, en incluant l'armement, ainsi que sa vigueur et tous les sorts qu'elle connait. Enfin, le doppler gagne également l'accès aux souvenirs et à la personnalité de la cible. Prendre l'apparence de quelqu'un est rapide mais demande quand même un tour complet au doppler pour compléter sa transformation. La seule limite à cette capacité est que le doppler ne peut prendre la forme que d'une cible d'au moins 20% de sa masse corporelle. N'importe quelle marque, cicatrice ou démembrement que le doppler aurait subi est répliqué sur la forme adoptée.

Butin	
Cinquième essence (1D6/2)	Objets communs (1D6)

Mutagène		
Type	**Effet**	**SD d'alchimie**
Vert	+1 en EMPATHIE	20

Vulnérabilité
Huile contre les vestiges
Toucher d'argent
Le moindre contact avec de l'argent force un doppler à reprendre son apparence originelle.



Dryade

Menace	Moyen / Simple
Taille	1,70 m
Sens	/
Environnement	Forêts profondes

Intelligence	Pensant
Poids	65 kg
Récompense	350 ₵
Organisation	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 5 individus

Int	6
Ref	7
Dex	9
Cor	6

Vit	8
Emp	7
Tech	5
Vol	6

Etou	6
Course	24
Saut	4
End	30

Enc	60
Réc	6
PS	30
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	17	Courage	14
Furtivité	18	Intimidation	11
Mains thérapeutiques	12	Pièges	10
Physique	12	Résilience	11
Res. contrainte	11	Rés. magie	10
Survie	12	Vigilance	15

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	17
Blocage	14

Résistances
/

Immunités
Poison, maladie

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Arc long	19	P	4D6	15	200 m	Saignement (100%), Perforation	2
Lance	14	P	3D6	15	/	Allonge	1



Dryade

Capacités	
Mains thérapeutiques Les dryades sont connues pour êtres d'excellentes soigneuses et peuvent utiliser la compétence *Mains Thérapeutiques*. Elles peuvent également utiliser des substances et plantes naturelles pour produire le même effet que la compétence *Remède Naturel* en utilisant leur compétence *Survie*.	**Tireuse d'élite** Les dryades sont parmi les meilleurs archers du Continent. Une dryade peut utiliser une action et dépenser 3 points d'endurance pour effectuer une frappe puissante, désarmer ou déséquilibrer son adversaire. De plus, elles subissent 1 point de malus en moins sur leur modificateur de portée.
Née parmi les arbres En forêt, une dryade ne peut pas être traquée par la compétence *Survie*. Elle y ignore également tout terrain difficile que présente une végétation naturelle.	

Butin	
Flèches (20)	Ingrédients issus de plantes (1D6)
Objets communs (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les vestiges



Fiellon

Menace	Fort / Difficile
Taille	4 m
Sens	/
Environnement	Régions sauvages reculées

Intelligence	Sauvage
Poids	1,5 tonne
Récompense	1500 ₡
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	13
Dex	10
Cor	15

Vit	7
Emp	1
Tech	1
Vol	9

Etou	10
Course	21
Saut	4
End	55

Enc	150
Réc	11
PS	110
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	21
Courage	19	Furtivité	11
Incantation	16	Physique	25
Résilience	22	Rés. magie	19
Survie	14	Vigilance	18

Défenses	
Armure	10
Régénération	5
Esquive	20
Repositionnement	15
Blocage	22

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Cornes	21	C	8D6	10	/	/	1
Griffes	22	T	6D6+2	20	/	/	2
Morsure	22	P	7D6	15	/	Saignement (50%)	1



Fiellon

Capacités

Hypnose

Le fiellon peut consacrer un tour à hypnotiser ses adversaires. Tous ceux qui regardent le fiellon doivent réaliser un jet de *Résistance à la magie* en opposition avec un jet d'*Incantation* du monstre. En cas d'échec, elles subissent un malus de -4 en défense et sur leurs attaques visant le fiellon pendant 5 tours, et ne perçoivent plus leur environnement.

Massif

Les fiellons sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'**équilibre**.

Charge

Utilisant son tour complet, le fiellon charge sur 10 mètres et effectue une attaque de griffes (base 19). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 10D6 dégâts au torse et est projetée à 8 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Butin	
Cinquième essence (1D10)	Excréments de fiellon (1D6)
Œil de fiellon (3)	

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+1 en CORPS	22

Vulnérabilité

Huile contre les vestiges, bombes Poussière de lune

Ouïe sensible

Lorsqu'il est touché par une *bombe* ou qu'il entend un bruit perçant, le fiellon devient **stupéfait**.



Kraken

Menace	Fort / Complexe	Intelligence	Sauvage
Taille	6 m	Poids	500 kg
Sens	/	Récompense	2000 ₵
Environnement	Haute mer	Organisation	Solitaire

Int	1		Vit	7		Etou	10		Enc	140
Ref	9		Emp	1		Course	21		Réc	10
Dex	4		Tech	1		Saut	4		PS	100
Cor	14		Vol	6		End	50		Vig	0

Compétences			
Athlétisme	6	Bagarre	19
Courage	10	Physique	24
Résilience	24	Rés. magie	11
Survie	14	Vigilance	10

Défenses	
Armure	0
Régénération	10
Esquive	11
Repositionnement	6
Blocage	11

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Morsure	9	P	4D6	10	/	Poison (25%)	1
Tentacules	11	C	2D6	10	/	Saisie	1 - 8



Kraken

Capacités

Bras

Les krakens ont 8 bras qui peuvent agir indépendamment du corps principal. Ils peuvent utiliser un tour complet pour immerger un adversaire saisi.

Chaque bras à 15 PS, 5 en VITESSE et 20 d'endurance, et mesure 10 mètres.

Amphibien

Les krakens peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Butin	
Essence d'eau (1D10)	Poison de kraken (1D6)
Viande crue (1D6)	

Vulnérabilité
Huile contre les vestiges

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+2 en VOLONTÉ	24



Leshen

Menace	Fort / Difficile		Intelligence	Pensant
Taille	2,50 m		Poids	140 kg
Sens	Nyctalopie		Récompense	1500 ₵
Environnement	Forêts profondes		Organisation	Solitaire

Int	7	Vit	5	Etou	10	Enc	120
Ref	9	Emp	4	Course	15	Réc	11
Dex	9	Tech	2	Saut	3	PS	110
Cor	12	Vol	10	End	55	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	16
Courage	19	Envoûtement	17
Furtivité	18	Intimidation	15
Physique	18	Résilience	17
Rés. contrainte	17	Rés. magie	18
Survie	17	Vigilance	16

Défenses	
Armure	16
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	12
Blocage	18

Résistances
Tranchant

Immunités
Charmes magiques

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	18	T	7D6	20	/	/	2



Leshen

Capacités

Création de totems

Un leshen peut se consacrer pendant un mois à la fabrication d'un totem magique sur son territoire. Cette effigie qui possède 20 points de santé est vulnérable au **feu**. Tant que le monstre se trouve a moins de 1 500 mètres du totem, il gagne un bonus de +1 en attaque et en défense et peut invoquer des loups et des corbeaux en une seule action au lieu d'un tour complet. Un leshen peut créer jusqu'a 5 totems. De plus, les bonus d'attaque et de défense sont cumulatifs.

Deuxièmement, un leshen qui dispose d'au moins un totem peut drainer l'énergie vitale des villageois qui vivent à moins de 80 kilomètres de l'effigie pourvu que rien ne vienne le déranger pendant 1 heure. Il récupère alors tous ses points de santé, cependant les dégâts correspondants au montant de points de santé regagnés sont répartis entre tous les habitants. Ces dégâts ne sont pas modifiés par l'armure. Enfin, un leshen qui dispose d'au moins un totem peut lancer un sort de magie noire sur une personne qui lui a infligé des dégâts au plus tard la veille. La cible doit effectuer un jet de *Résistance à la magie* en opposition avec un jet d'*Envoutement* du leshen. Si elle échoue, elle est rattachée au leshen. Tant que cette personne reste à moins de 80 kilomètres d'un totem, le leshen ressuscite le lendemain matin chaque fois qu'il meurt.

Évaporation

Le leshen utilise son tour complet pour se métamorphoser en nuage de fumée et de corbeaux qui se déplace de maximum 15 mètres. Tant qu'il est sous cette forme, le leshen est **incorporel**. Les bombes *Poussière de lune* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Racine fouetteuse

Le leshen utilise son tour complet pour enfoncer les mains dans le sol et ordonner aux racines de frapper une zone de 2 mètres de rayon a moins de 20 mètres de lui. Tous les personnages situés dans cette zone doivent effectuer un jet de repositionnement (SD 17). Si cette action ne suffit pas pour sortir de la zone de danger, elle compte comme un échec.

Sinon, les personnages peuvent bloquer l'attaque avec un bouclier (SD 17). Quand les cibles ratent leur jet, elles subissent 6D6 dégâts au torse et sont projetées 4 mètres plus loin. Lorsqu'un personnage réussit son blocage, il doit faire un jet de *Physique* (SD 18), mais s'il le rate, il est quand même projeté à 4 mètres. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Roi des animaux

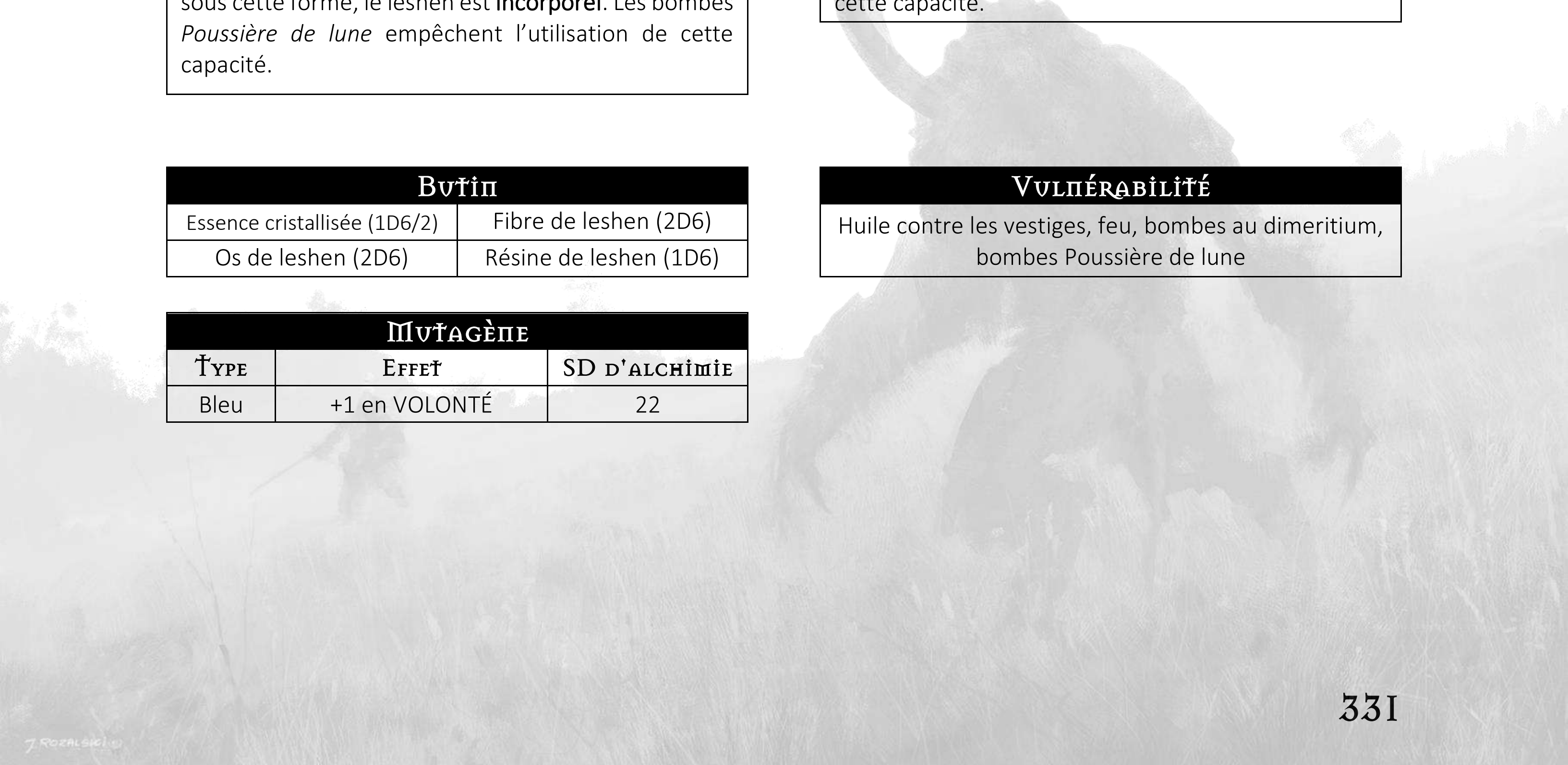
Le leshen utilise cette action pour donner des ordres aux animaux situés à moins de 30 mètres de lui. Les créatures qui se trouvent sur le territoire du monstre obéissent et se battront jusqu'à la mort s'il le faut. Les animaux qui pénètrent dans la forêt doivent réussir un jet de *Résistance à la magie* (SD 18) pour ne pas tomber sous l'emprise du leshen. Cette influence disparait dès que le leshen meurt ou que l'animal s'éloigne à plus de 30 mètres de lui. Si jamais l'animal retourne dans la zone d'influence du leshen, il doit effectuer un nouveau jet de *Résistance à la magie*.

De plus, le leshen peut utiliser son tour complet pour invoquer 3 loups, qui entrent en scène immédiatement et agissent juste après le monstre. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

Butin	
Essence cristallisée (1D6/2)	Fibre de leshen (2D6)
Os de leshen (2D6)	Résine de leshen (1D6)

Vulnérabilité
Huile contre les vestiges, feu, bombes au dimeritium, bombes Poussière de lune

Mutagène		
Type	Effet	SD d'alchimie
Bleu	+1 en VOLONTÉ	22



Licorne

Menace	Fort / Complexe
Taille	3 m
Sens	/
Environnement	Généralement loin des gens

Intelligence	Pensant
Poids	800 kg
Récompense	3000 ₵
Organisation	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 3 individus

Int	8
Ref	8
Dex	10
Cor	12

Vit	14
Emp	10
Tech	3
Vol	12

Etou	10
Course	42
Saut	8
End	60

Enc	120
Réc	12
PS	120
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	17	Bagarre	14
Courage	22	Furtivité	16
Incantation	24	Intimidation	19
Physique	18	Premiers soins	11
Résilience	18	Rés. magie	21
Survie	15	Vigilance	16

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	16
Repositionnement	17
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Corne	16	P	7D6	10	/	Perforation, saignement (50%),	1
Sabots	16	C	5D6	20	/	Argent (4D6)	1



Licorne

Capacités

Télépathie

Une licorne peut communiquer par télépathie avec un personnage en ligne de vue situé à moins de 2 mètres. Ce pouvoir ignore les barrières du langage et permet à la cible de formuler une réponse dans sa tête si elle le souhaite.

Voyage dimensionnel

Étant de Sang Ancien, les licornes peuvent traverser les mondes en utilisant leur capacité naturelle de portail. C'est une version modifiée du sort de *Portail* classique, un sort de maître d'éléments mixtes qui coûte 27 points d'endurance et qui permet d'ouvrir un passage vers un autre monde.

Charge

Utilisant son tour complet, la licorne charge sur 10 mètres et effectue une attaque de corne (base 14). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 9D6 dégâts au torse et est projetée à 4 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Butin	
Cinquième essence (1D6)	Corne de licorne (1)
Os de bête (1D10)	Rune aléatoire (2)
Viande crue (1D10)	

Vulnérabilité
Huile contre les vestiges



Néréide

Menace	Moyen / Difficile	Intelligence	Pensant
Taille	1,70 m	Poids	60 kg
Sens	Nyctalopie	Récompense	550 ₵
Environnement	Dans les mers profondes	Organisation	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 3 individus

Int	5		Vit	9		Etou	6		Enc	70
Ref	8		Emp	7		Course	27		Réc	7
Dex	7		Tech	1		Saut	5		PS	30
Cor	7		Vol	6		End	30		Vig	0

Compétences			
Athlétisme	14	Bagarre	16
Courage	10	Furtivité	12
Résilience	13	Rés. magie	11
Survie	13	Vigilance	11

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	14
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	4D6	15	/	Saignement (25%)	2



Néréide

Capacités

Appel du Wyrm
Les néréides peuvent utiliser un tour complet pour chanter une invocation, attirant à elles un krait géant. Ce serpent de mer considère les néréides comme des alliées qui peuvent le commander lors de leur action de mouvement. Il lui faut quelques minutes pour arriver (à la discrétion du MJ).

Illusion
Une néréide est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'*Incantation* de SD 15.

Amphibien
Les néréides peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Chant des profondeurs
Les néréides parlent en chantant un étrange dialecte dérivé de la langue ancienne. Elles sont capables de le faire aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Lorsqu'elles l'utilisent sous l'eau, elles peuvent communiquer entre elles sur des dizaines de kilomètres.

Constriction
Lorsqu'une néréide a cloué son adversaire **au sol**, elle peut utiliser ses tentacules pour l'écraser, lui infligeant 2D6 de dégâts par tour (en ignorant l'armure) en plus de le faire **suffoquer**. Une néréide a également +3 sur ses attaques **Saisie** et **Clouer au sol**.

Butin

Butin	
Essence d'eau (1D6)	Objets communs (1D6/2)
Objets étranges (1D6/2)	

Vulnérabilité
Huile contre les vestiges, feu

Mouvement entravé
Sur terre, les valeurs de RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE d'une néréide sont égales à 2.

Krait géant

Int	1	Vit	6	Etou	7	Enc	80
Ref	7	Emp	2	Course	18	Réc	7
Dex	6	Tech	1	Saut	3	PS	35
Cor	8	Vol	6	End	35	Vig	0

Compétences

Athlétisme	12	Bagarre	13
Vigilance	13		

Défenses

Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	12
Blocage	15

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Queue	13	C	3D6	10	/	Etourdissement	1
Morsure	15	P	5D6	15		Saignement (50%), poison (25%)	1

Roussalka

Menace	Facile / Difficile	Intelligence	Pensant
Taille	1,70 m	Poids	60 kg
Sens	/	Récompense	250 ₵
Environnement	Rivières, bois et lacs	Organisation	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 3 individus

Int	5	Vit	6	Etou	5	Enc	50
Ref	7	Emp	7	Course	18	Réc	5
Dex	7	Tech	3	Saut	3	PS	25
Cor	5	Vol	6	End	25	Vig	0

Compétences			
Athlétisme	12	Bagarre	14
Charisme	15	Courage	11
Duperie	13	Furtivité	14
Persuasion	15	Résilience	9
Représentation	15	Rés. contrainte	11
Rés. magie	11	Séduction	16
Survie	11	Vigilance	12

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	15
Repositionnement	12
Blocage	15

Résistances
/

Immunités
/

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Coup de poing	15	C	1D6	15	/	/	1



Roussalka

Capacités

Amphibien

Les roussalki peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Chant hypnotique

Les roussalki ont des voix magnifiques qui peuvent hypnotiser et embrumer les esprits. Quiconque à portée de son chant doit réussir un test de *Résistance à la magie* contre la *Représentation* de la roussalka ou tomber sous son influence.

Toute personne sous cet effet doit faire un test de *Résistance à la contrainte* de SD basé sur la sévérité de l'action pour agir contre les ordres chantés de la roussalka et essayera de la protéger à tout prix si elle est menacée par quoi que ce soit. Cet effet dure tant que la roussalka chante et coûte 2 points d'endurance par minute de chant.

Illusion

Une roussalka est capable, en utilisant un tour complet, de mettre une illusion autour d'elle pour la faire paraitre éblouissante. Cette capacité fonctionne comme le sort de *Glamour* en lui donnant un bonus de +3 en *Séduction*, *Charisme* et *Commandement*.

Réfraction

L'image d'une roussalka est déformée sous l'eau, la rendant très difficile à détecter. Les tests de *Vigilance* contre une roussalka au moins à moitié immergée dans l'eau subit un malus de -4.

Butin	
Essence d'eau (1D6)	Objets communs (1D6/2)

Vulnérabilité
Huile contre les vestiges



Shaelmaar

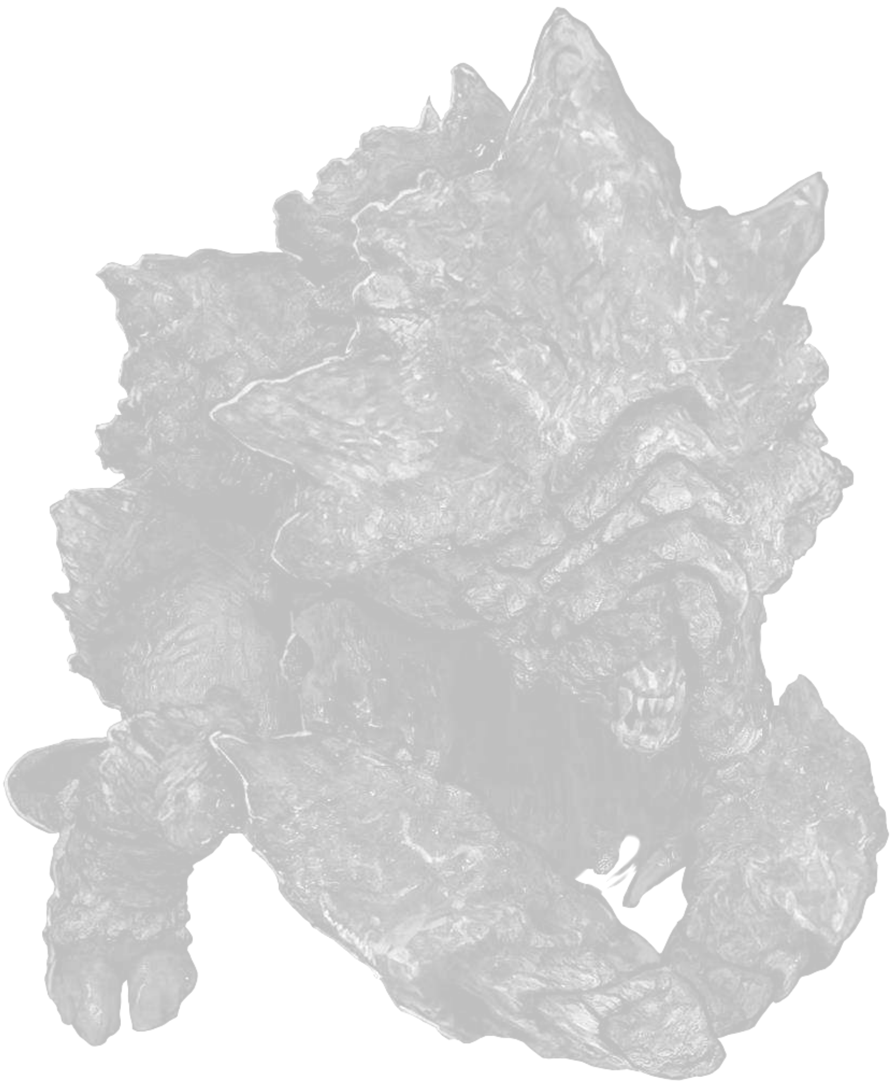
Menace	Moyen / Complexe		Intelligence	Sauvage
Taille	2 m		Poids	2 tonnes
Sens	/		Récompense	500 ₵
Environnement	Montagnes et grottes		Organisation	Solitaire

Int	1	Vit	5	Etou	8	Enc	120
Ref	6	Emp	1	Course	15	Réc	8
Dex	4	Tech	1	Saut	3	PS	80
Cor	12	Vol	5	End	40	Vig	0

Compétences				Défenses	
Athlétisme	8	Bagarre	12	Armure	20
Courage	15	Furtivité	12	Régénération	/
Intimidation	10	Physique	20	Esquive	14
Résilience	18	Rés. magie	14	Repositionnement	8
Survie	8	Vigilance	13	Blocage	15

Résistances	Immunités
Tranchant	Aveuglement, renversement

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Griffes	15	T	5D6+2	20	/	/	2



Shaelmaar

Capacités

Toupie sismique

Le shaelmaar utilise une action pour se rouler en boule et tourbillonner à grande vitesse, projetant des débris et des morceaux de sol rocheux dans un rayon de 6 mètres. Les personnages situés dans la zone d'effet doivent effectuer un jet d'*Athlétisme* (SD 17). En cas d'échec, ils sont mis **au sol** et doivent réaliser un jet de sauvegarde d'étourdissement.

Roulade écrasante

Quand la cible se trouve a plus de 5 mètres, le shaelmaar peut se rouler en boule et foncer sur un adversaire situé à 10 mètres ou moins pour effectuer une attaque de base 13 qui inflige 8D6 dégâts et projette la cible à 6 mètres.

Cette action nécessite un tour complet. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, elle subit des dégâts d'éperonnage, comme si elle faisait charger par un cavalier. Pour éviter cette attaque, elle doit faire une action de repositionnement. Si le shaelmaar rate son attaque, il s'arrête à 10 mètres de son point de départ. En outre, s'il percute quoi que ce soit durant son déplacement, il est étourdi pendant un tour et s'écrase au sol en découvrant son ventre.

Choc terrestre

Le shaelmaar utilise son tour complet pour frapper le sol et faire jaillir une rangée de roches dentelées de 6 mètres de long et 2 mètres de large. Les personnages qui se trouvent sur la trajectoire doivent faire un jet de repositionnement (SD 18) ou bloquer avec leur bouclier (SD 18). Lorsqu'ils échouent, ils subissent 6D6 dégâts au torse, deviennent **stupéfaits** et sont projetés au bout de la ligne rocheuse. Ensuite, les pierres rentrent dans le sol.

Enfouissement

En guise d'action de mouvement, le shaelmaar peut s'enfouir dans le sol et avancer au rythme de 4 mètres par tour. S'il utilise son tour complet pour s'enfouir, il peut se déplacer de 8 mètres. Un shaelmaar peut s'enterrer dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche il ne peut pas traverser la roche. Quand le monstre surgit juste sous les pieds d'un adversaire, celui-ci doit effectuer un jet d'*Athlétisme* (SD 12). S'il échoue, il tombe **au sol**.

Butin

Chitine (2D6)	Pierre (1D6)
Poussière de shaelmaar (1D6)	Poils de shaelmaar (1D6)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+10 points de santé	20

Vulnérabilité

Huile contre les vestiges

Aveugle

Les shaelmaars sont complètement aveugles et ratent automatiquement les jets de *Vigilance* liés à la vue. Ils repèrent leurs cibles grâce à l'ouïe et aux vibrations du sol. Lorsqu'une cible demeure immobile et ne fait aucun bruit, elle se rend invisible au shaelmaar. Quand il est engagé au corps à corps, le monstre ne subit pas de malus d'**aveuglement**, puisqu'il peut entendre sa cible bouger. A partir du moment où un personnage situé à moins de 10 mètres du shaelmaar s'est déplacé ou a fait du bruit au tour précèdent, le monstre sait où il se trouve.

Abdomen mou

Le ventre d'un shaelmaar ne bénéficie d'aucune protection et n'a pas de résistance aux attaques tranchantes. Il est impossible de viser le ventre du monstre, à moins de se trouver sous lui ou de l'attaquer alors qu'il est sur le dos ou couché sur le flanc, par exemple à la suite d'une *roulade écrasante* ratée. Dans les cas évoqués, viser l'abdomen d'un shaelmaar inflige un malus de -3.

Sylvain

Menace	Moyen / Simple		Intelligence	Pensant
Taille	3 m		Poids	200 kg
Sens	/		Récompense	500 ₵
Environnement	Forêts et ruines isolées		Organisation	Solitaire, parfois en petite communauté

Int	6		Vit	4		Etou	8		Enc	70
Ref	6		Emp	7		Course	12		Réc	8
Dex	4		Tech	5		Saut	2		PS	50
Cor	11		Vol	5		End	40		Vig	0

Compétences		Compétences	
Athlétisme	13	Bagarre	16
Charisme	12	Courage	12
Duperie	20	Furtivité	7
Physique	19	Psychologie	15
Résilience	16	Rés. contrainte	11
Rés. magie	13	Survie	15
Vigilance	10		

Défenses	
Armure	0
Régénération	/
Esquive	12
Repositionnement	13
Blocage	16

Résistances
/

Immunités
/

Armes							
Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Coup de poing	16	C	5D6+1	15	/	Force écrasante	2



Sylvain

Capacités

Puanteur fétide

Un sylvain peut libérer une odeur réellement fétide. N'importe quelle créature doit réussir un test de *Résilience* de SD 18 ou souffrir de **nausée**.

Robuste

Les sylvains sont résistants au **déséquilibre**. Les effets qui les **déséquilibrent** sont 25% moins efficace.

Butin

Objets communs (1D6)	Objets étranges (1D6)
Rune aléatoire (1)	

Vulnérabilité

Huile contre les vestiges

Glouton

Les sylvains sont considérés comme dépendant à la bonne nourriture et aux alcools forts. Ils souffrent d'un malus de -3 à toute interaction sociale qui implique l'un ou l'autre.



Tschart

Menace	Fort / Complexe
Taille	2,40 m
Sens	/
Environnement	Zones sauvages isolées

Intelligence	Sauvage
Poids	800 kg
Récompense	1250 ₵
Organisation	Solitaire

Int	1
Ref	12
Dex	9
Cor	12

Vit	9
Emp	1
Tech	1
Vol	6

Etou	9
Course	27
Saut	5
End	45

Enc	90
Réc	9
PS	90
Vig	0

Compétences			
Athlétisme	15	Bagarre	16
Courage	14	Furtivité	11
Physique	20	Résilience	16
Rés. magie	11	Survie	11
Vigilance	16		

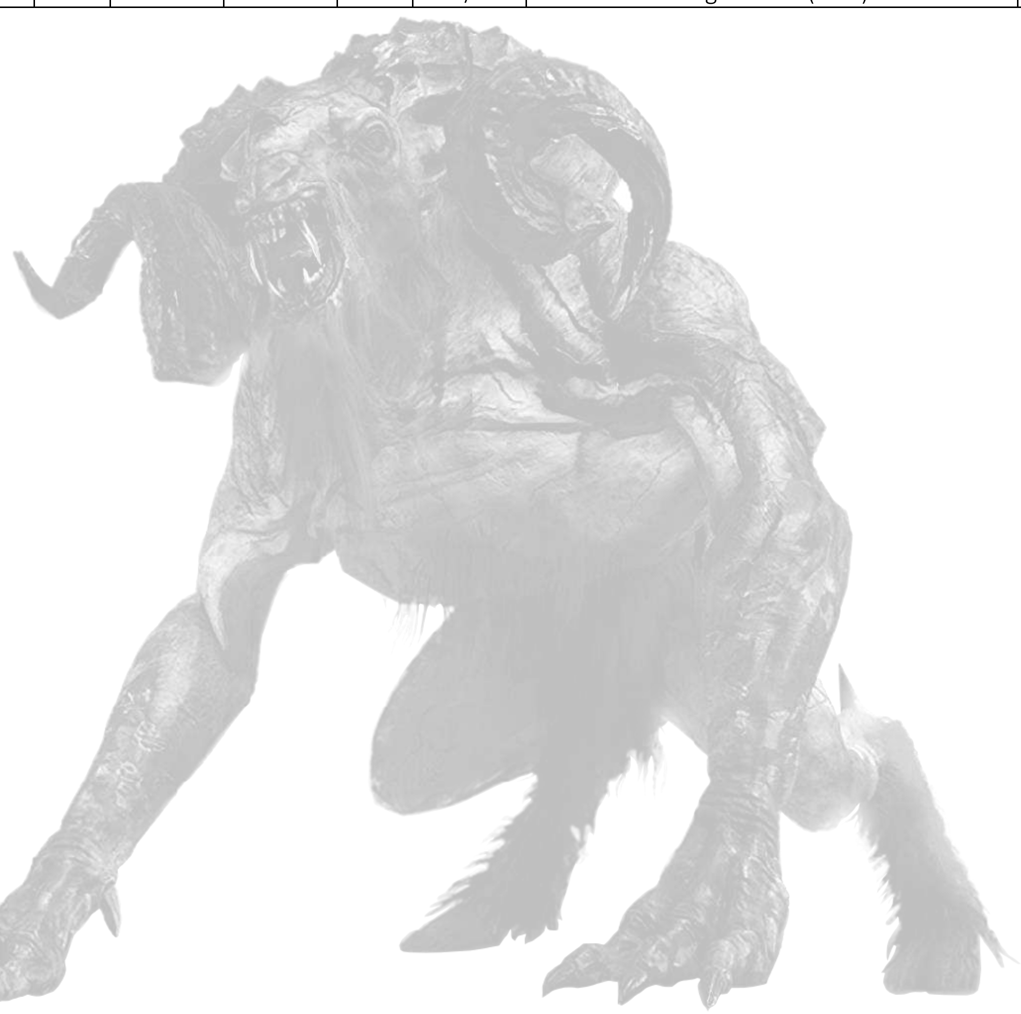
Défenses	
Armure	8
Régénération	3
Esquive	18
Repositionnement	15
Blocage	19

Résistances
/

Immunités
/

Armes

Nom	Jet	Type	Deg	Fia	Por	Effet	Att
Corne	18	C	7D6	10	/	/	1
Griffes	19	T	5D6+2	20	/	/	2
Morsure	19	P	6D6+1	15	/	Saignement (50%)	1



Tschart

Capacités

Charge

Utilisant son tour complet, le tschart charge sur 8 mètres et effectue une attaque de corne (base 15). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 8D6 dégâts au torse et est projetée à 6 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Massif

Les tschart sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'**équilibre**.

Butin

Butin	
Excréments de tschart (1D6/2)	Yeux de tschart (1D2)

Mutagène

Type	Effet	SD d'alchimie
Vert	+1 en CORPS	22

Vulnérabilité

Huile contre les vestiges, bombes Poussière de lune

Inflammable

Les tscharts sont très sensibles au feu. Les chances de les **enflammer** sont augmentées de 25% ; si les chances sont déjà de 100%, un tschart subit 6 points de dégâts de **feu** par tour au lieu de 5.

Ouïe sensible

Lorsqu'il est touché par une bombe ou qu'il entend un bruit perçant, le tschart devient **stupéfait**.



